
10
AGOSTO 1999
PVP: 450 ptas.
LA REVISTA
¡Todo sobre tu serie favorita!
DRAGON BALL GT
¡SUPERFANS!
HACEN LO QUE SEA POR DB
WWW.GIRU.GT:
¡LA WEB MÁS COMPLETA SOBRE TORIYAMA!
MUNDO DB:
TODOS LOS TORNEOS DE LA SERIE
ENCICLOPEDIA GT:
¡LLEGAN LOS DRAGONES MALIGNOS!
NORMA Editorial
¡PÓSTER VIRTUAL DE REGALO!
00010
8 426239 080187
© 1996 Bird Studio / Shueisha / TOEI Animation (Japón). Licenciado por Biplano.



número 10 • agosto 99

EDITORIAL

Bueno, aquí estamos otra vez. Como veréis, no paramos ni siquiera en agosto, el mes de vacaciones por excelencia. No hemos dejado de sudar ni un momento para poder ofreceros la mejor lectura veraniega. La revista viene de lo más completa: Un examen de los fans más extravagantes que existen de **Dragon Ball** es el tema de **Zona GT**, un repaso a todos los Torneos de Artes Marciales en **Mundo DB**, una visita a la web más informada sobre **Akira Toriyama** en **www.giru.gt**, un vistazo a los **Dragon Ball Perfect Files**, las biblias más completas que existen sobre vuestra serie favorita... uf, la verdad es que no podéis quejaros en absoluto. Y encima, por si os parecía poco, este mes hemos pensado especialmente en nuestros lectores más internautas, y os regalamos un fabuloso póster virtual con **Son Gokuh** en super saiyan 4, en el cual hemos incluido diez de las mejores direcciones en Internet relacionadas con la serie para poder navegar cómodamente. ¡Para que los más interneteros de vosotros que no le tengáis miedo al calor os paséis todo el verano navegando por la madre de todas las redes! ¡Nos vemos!

ÍNDICE

RADAR: Actualidad y noticias 2

ZONA GT: Superfans 4

PASAGTIEMPOS: . . 8

GUÍA DE COMBATE: Los ataques 10

CAPSULE CORP.: Perfect Files 12

CARA A CARA: . . 16

ENCICLOPEDIA GT: Guía de episodios de DBGT 18

TOMAS FALSAS: . 28

GRAN TORI: Kajika 30

VIDEOCLUB GT: Las películas 32

TINTA CHINA: Aprende a dibujar Dragon Ball 34

WWW.GIRU.GT: En la red 36

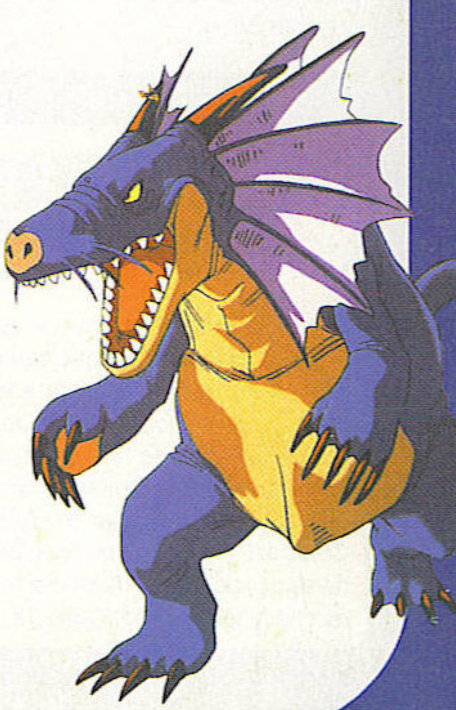
CRÓNICAS DB: La historia 38

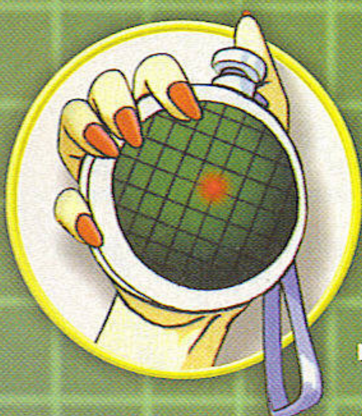
MUNDO DB: Los torneos 40

RESPUESTAS A LA CARTA: Pan puede con todos 44

CORREO 46

EL GRAN TORNEO: Concursos y avance 48





Radar

Mientras vosotros apuráis los últimos días de vacaciones, Armando Vila recorre el mundo en busca de noticias relacionadas con DRAGON BALL. Hoy en Moscú, mañana en Osaka y pasado quizá en Lugo, nuestro reportero más dicharachero no tiene problema en patearse la geografía mundial para serviros bien fresca las última información y los rumores más recientes. Este chico bien vale su peso en oro.

ARMANDO VILA

STAR BALLS

En el número anterior, os comentamos que el bueno de **Toriyama** es un fanático empedernido de la saga de STAR WARS. En sus mangas se pueden encontrar continuas referencias a las películas y no es raro toparse con un **C3-PO** perdido en algún rincón de la Villa del Pingüino o que el **Dr. Mashirito** viva en una casa que es la reproducción exacta de la cabeza de **R2-D2**. Además, uno de sus primeros trabajos profesionales lo consiguió gracias a que llamó la atención de un editor con una especie de parodia de STAR WARS, una historia llamada MYSTERIOUS RAIN JACK. Y claro, **Tori** no podía dejar pasar la oportunidad del estreno de la nueva película en Japón, el 10 de julio, para reivindicar su pasión por la trilogía. El modo de hacerlo ha sido muy simpático. **Toriyama** ha publicado una pequeña ilustración en el WEEKLY SHONEN JUMP, su revista de siempre, en la que podemos ver una versión caricaturizada de **Anakin Skywalker** y un dibujo de un *battle droid*. El dibujo viene acompañado de un pequeño texto comentando el argumento de la película y poca cosa más. Eso sí, el dibujito del futuro **Darth Vader** es una verdadera delicia. ■



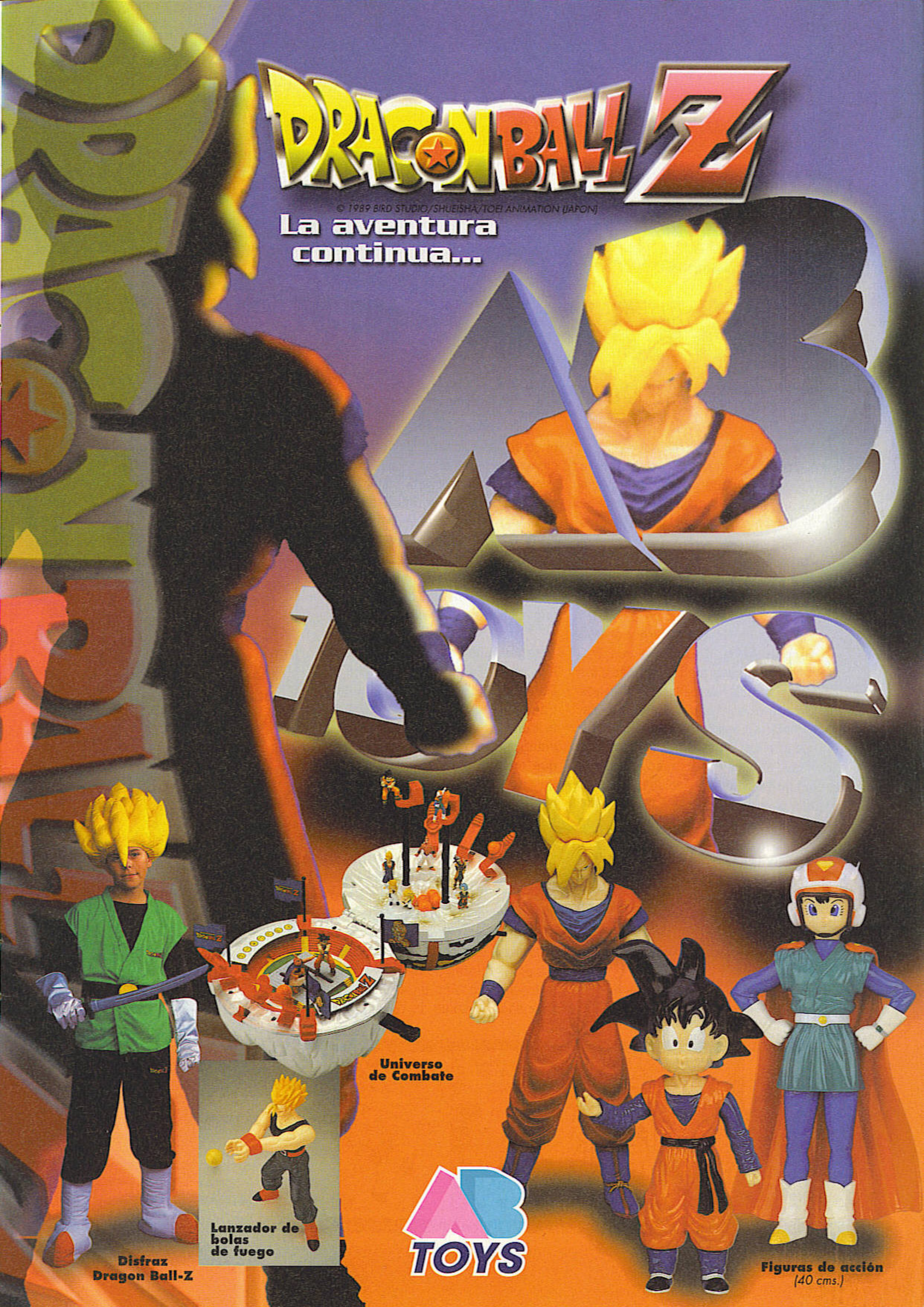
DESPUÉS DEL VERANO...

Todos aquellos amigos de la zona norte del país están de enhorabuena, ya que van a empezar el otoño con dos acontecimientos de lo más interesante. Por un lado, del 7 al 12 de septiembre, se celebran las **IV JORNADAS DE AVILÉS**, donde podréis poneros al tanto de las novedades del medio y disfrutar de la presencia de estrellas invitadas. Un poco más tarde, entre el 11 y el 16 de octubre, tendrá lugar en Gijón el **XXIII SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS**. Los que hayáis asistido en anteriores ocasiones, ya os haréis una idea de todas las actividades que os ofrece tal acontecimiento. ■

DOS NUEVOS MAXI-POSTERS

Prestad mucha atención a vuestra tienda especializada favorita, porque ya están a la venta dos nuevos **MAXI-POSTERS GT**, en concreto los números 3 y 4. En el primero, podréis encontrar una increíble escena conmemorando la saga de **Baby**, mientras que en el segundo, **Gogeta** super saiyan 4 se muestra en todo su poder, bajo las desafiantes miradas de **Gokuh** y **Vegeta**. Es una ocasión única para decorar vuestra habitación con todo el poder saiyan. ■




DRAGON BALL Z
© 1989 BIRD STUDIO/SHUEISHA/TOEI ANIMATION (JAPON)
La aventura
continua...
AB TOYS
Universo
de Combate
Lanzador de
bolas
de fuego
Disfraz
Dragon Ball-Z
AB
TOYS
Figuras de acción
(40 cms.)



¡SUPERFANS!

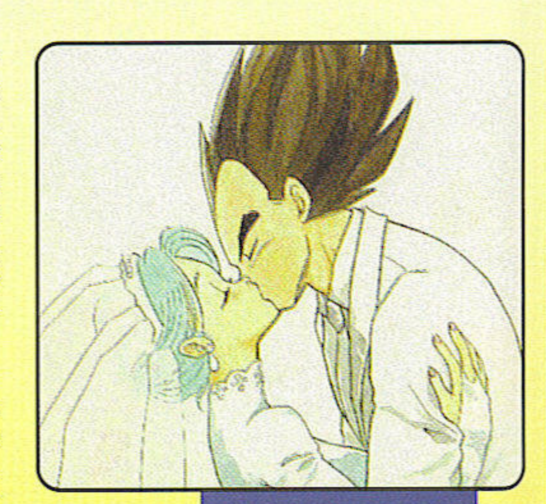
HACEN LO QUE SEA POR DRAGON BALL

POR ÁLVARO PRIETO

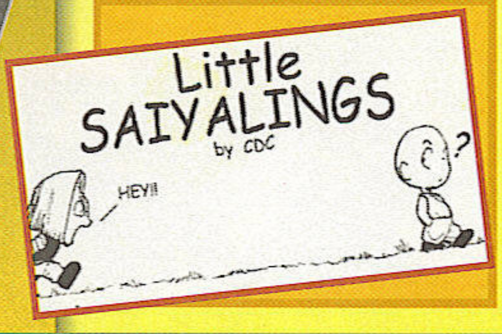
De entre todos los fenómenos inexplicables que ha producido la existencia de una serie como DRAGON BALL, sin duda el más preocupante es el de los Superfans. Los Superfans vienen a ser fans normales de DRAGON BALL que no se limitan a decir que les gusta **Gokuh**, o que la serie mola un montón. Qué va, ellos cruzan la línea. Pintan sus coches con los logotipos de **Capsule Corp** y el **Red Ribbon Army**. Invaden la red con miles de páginas web dedicadas a los detalles más extraños de DRAGON BALL. Incluso crean historias nuevas, y redibujan sus cómics y... buff... ¡Si todas esas energías se dedicasen a hacer el bien! Por eso recientemente los hospitales han añadido un ala más a sus edificios donde colocan a los afectados por el superfanatismo, con el objeto de comprender sus motivaciones y reorientar esas energías hacia alguna tarea más constructiva. No, es broma. Ser un Superfan no es tan malo. Y por eso, este mes, en ZONA GT, hablamos de estos seres excéntricos y a la vez fascinantes, capaces de memorizar los diálogos de la serie entera de **Gokuh**, sólo porque les apetece hacerlo.

Ante todo, uno de los rasgos psicológicos de estos míticos fans de DRAGON BALL es que disfrutan mostrando al mundo sus creaciones; por lo tanto, la mayoría de sus locuras están expuestas en Internet para que todo el mundo pueda disfrutar de ellas. No hay mayor placer para un Superfan que el mundo aclame sus rarezas.

Algunas de estas rarezas tienen mérito, como la serie de pequeñas tiras cómicas a lo CALVIN & HOBBES que se publican en la web DR. GERO'S LAB (http://www.majin.net/drgero/cdc.html). El autor, un tal **CDC**, ha creado esta serie explicando qué pasaría si los protagonistas de DRAGON BALL se hubiesen conocido en el colegio, de pequeños, y cómo se relacionarían.





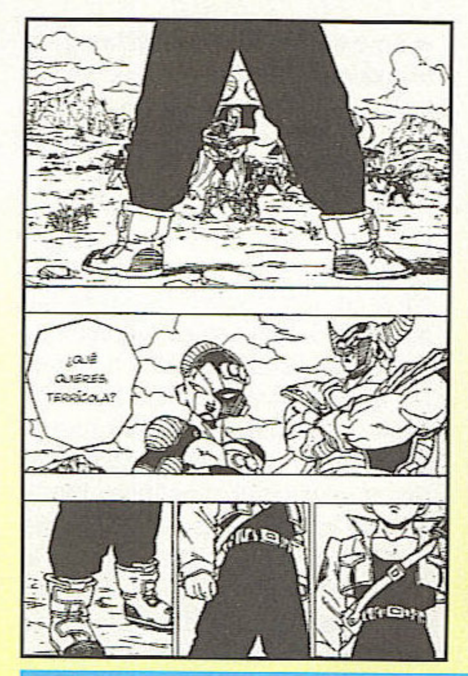


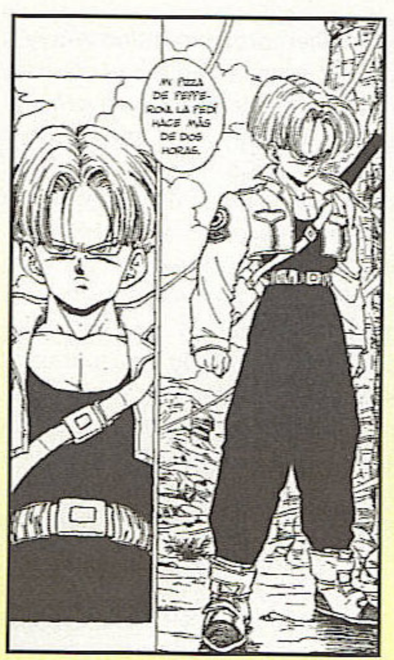


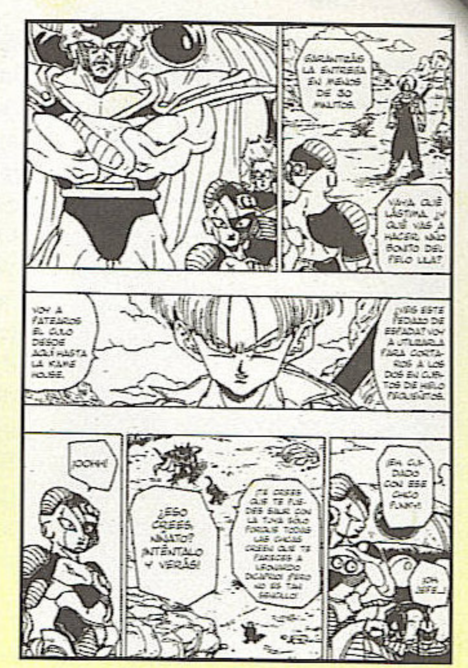


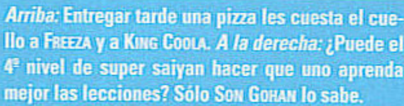


Izquierda: Las divertidas tiras de LITTLE SAIYALINGS se merecerían un Zona GT por sí solas. *Arriba:* ¡La foto que todos queríamos ver! ¡La boda del siglo! *Sobre estas líneas:* ¿KUCCOLO...? ¿PICCLYN...? Con todos ustedes... la fusión de KULYN y PICCOLO.

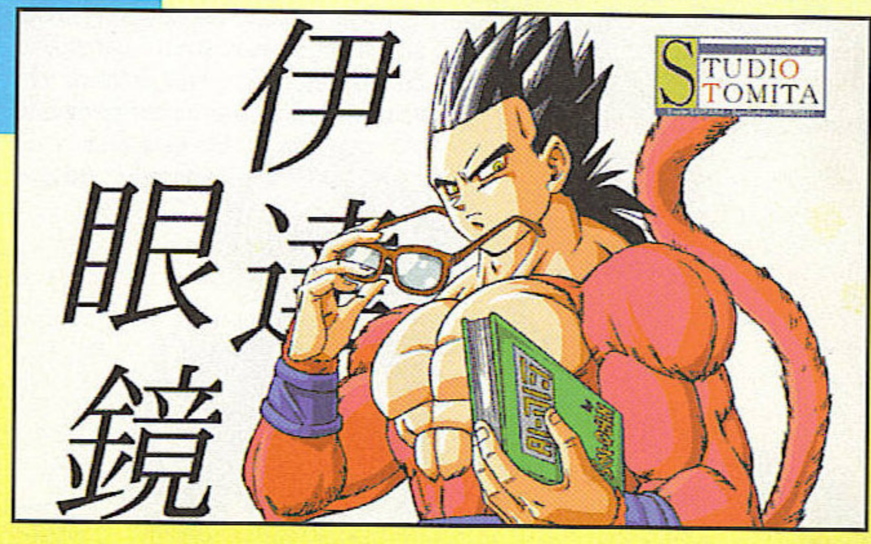








Arriba: Entregar tarde una pizza les cuesta el cuello a Freeza y a King Coola. *A la derecha:* ¿Puede el 4º nivel de super saiyan hacer que uno aprenda mejor las lecciones? Sólo Son Gohan lo sabe.



Gokuh sigue siendo el ingenuo inocente del grupo, obsesionado con pelear, mientras que **Vegeta** es el chulín de la clase y extorsiona a sus compañeros para que le den su merienda. Las chicas de **Dragon Ball** también están presentes, incluso **A-18**, que mantiene una ambigua relación odio-odio con el pequeño **Klilyn**.

El dibujo también ha sido un medio muy utilizado por algunos Superfans para mostar acontecimientos que todo el mundo quería que sucediesen en **Dragon Ball**, pero que ni **Toriyama** ni los responsables de la serie de dibujos animados ilustraron nunca. Por ejemplo, la boda de **Bulma** y **Vegeta**, que habría sido uno de los episodios de **Dragon Ball** más divertidos. También podemos encontrar la sorprendente y ridícula fusión entre **Piccolo** y **Klilyn**, que habría dado lugar a algunos de los mejores chistes de la serie. Y algo imprescindible que no vimos, y por lo que no perdonaremos a los creadores de **Dragon Ball GT**: a **Gohan** en el cuarto nivel de super saiyan.



Desde que Trunks apareció, miles de fans han perdido la cabeza por él. En esta página encontrarás alguno de los motivos de la *Trunksmanía*.

En la misma línea de trabajos "pictóricos" de Superfans respecto a **Dragon Ball**, existen unos fans sin escrúpulos que se dedican a cambiar los bocadillos de texto del manga original de **Dragon Ball** para que éste suene absurdo (**http://members.xoom.com/Meri/cartoons.html**). En una de las historietas, el encuentro de **Trunks** con **Freeza** y su padre sufre un absurdo revés. **Trunks** afirma que quiere cargarse a **Freeza** y a **King Coola** porque no le han entregado una pizza a tiempo. "¿Ves esta espada que llevo?", dice **Trunks**, "Pues te voy a hacer cubitos de hielo con ella". A lo que **Freeza** responde "Oh, ¿es eso lo que piensas hacer, niño bonito? Piensas que puedes con todo porque todas las chicas piensan que molas y que te pareces a **Leo DiCaprio**. ¡No es tan simple!". Y bueno, la historia acaba como acaba. Con **Freeza** y familia convertidos en cenizas.

Otra rareza estúpida pero muy divertida es la recopilación que hicieron algunos fans sobre frases que nadie en **Dragon Ball** diría (**http://**



Ya nos gustaría encontrar en el supermercado de la esquina estas galletas VEGETTO, con un pendiente POTARA de regalo en el interior.

www.echercord.com/tot/neversay.html). Por ejemplo, **Gokuh** nunca diría "Vaya, **Bulma**, te he vuelto a ganar al ajedrez". **Chichi** nunca se rendiría y le diría a su hijo "Muy bien, **Gohan**, quiero que dejes de hacer deberes y te concentres en tu entrenamiento". **Vegeta** nunca confesaría "Lamento que **Gokuh** no sea más comprensivo con mis sentimientos". Ni tiene sentido esperar que **Broly** nos sorprenda diciendo "Tengo cerebro, lo que pasa es que no lo muestro". Muchos Superfans han contribuido a crear una gran lista de estas frases que nos ayudarán a comprender a nuestros personajes favoritos.

Continuando con el tema de conocer a nuestros personajes favoritos, hay algunos fans que, conscientes de su obsesión por DRAGON BALL o por alguno de sus personajes, han intentado entender la causa de su fanatismo radical. En esta página de internet (**http://members.tripod.com/angel-trunks/analisis.html**), varios Superfans analizan a **Trunks** de pies a cabeza, con toda su actitud y psicología, para intentar adivinar qué es lo que hace que mole tanto. ¿Será su pelo lila? ¿Será su forma de vestir? ¿Será su mirada? Tú mismo puedes sacar las conclusiones. Otro personaje analizado a fondo es **Vegeta**, que parece despertar pasiones increíbles en algunos fans. Un fan creó una página de **Vegeta** completamente descocada (**http://www.stormloader.com/vegetainsane/index.html**). En ella incluso ha creado su propia publicidad de galletas **VEGETTO's**, "Consumir antes de fusionarse. ¡Con un pendiente mágico de regalo!". Y da utilísimos consejos a los fans sobre cómo ser **Vegeta**, por ejemplo: "Di a tus amigos que tu poder de combate es superior a las 18.000 unidades", y aconseja también sonreír sólo con la parte izquierda de la boca, para asustar más. Este Superfan va todavía

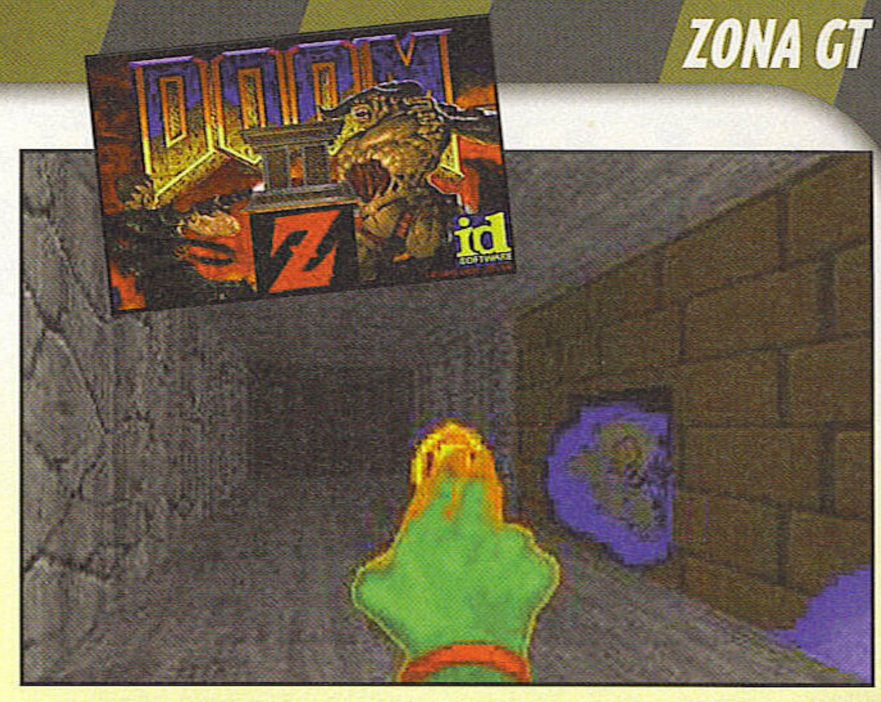
¿Quién pone en duda que VEGETA es el rey? Si hasta tiene dinero con su efigie... ¿Veremos pronto pesetas de TRUNKS o duros de PILAF?

más allá todavía y ha escrito un manual para aprender a luchar como **Vegeta**. Pero el asunto llega todavía más lejos, porque este fan de verdad está convencido de que **Vegeta** vendrá un día y conquistará el mundo. Por eso ha diseñado dinero de **Vegeta**. Es un Superfan preparado para el futuro.

Ya en el campo de la informática, el superfanatismo ha invadido Internet con multitud de programas curiosos: salvapantallas, dibujos para el escritorio de WINDOWS... Sin embargo, los programas más interesantes vienen a ser juegos que los mismos Superfans han realizado con la sana intención de distribuirlos gratuitamente por la cara. En (**http://www.stormloader-.com/vegetainsane/index.html**) podemos encontrar un juego con una mecánica parecida a la del **FINAL FANTASY VII** que se centra en las aventuras destructivas de **Vegeta** y **Nappa**, viajando por el universo en busca de inocentes planetas que arrasar. El humor negro desborda en todos los diálogos y los gráficos, aunque penosos, son bastante divertidos. Desde luego, el fan que creó esta aventura no sólo estaba muy loco por **Vegeta**, sino que disponía de mucho tiempo libre.

En el mismo ámbito, podemos encontrar rarezas sublimes para nuestros ordenadores, como una conversión parcial del conocido juego **DOOM 2** con gráficos de **DRAGON BALL**. Una conversión parcial de un juego como **DOOM 2** supone cambiar los dibujos y las animaciones que salen en pantalla por otros hechos por aficionados. Los Superfans que realizaron este proyecto, no sólo cambiaron muchos de los dibujos y animaciones y personajes del juego, sino que también incluyeron armas nuevas. Ver para creer.

Como habéis podido observar en esta pequeña muestra de rarezas de **Dragon Ball**, el Superfanatismo dragonball maníaco no tiene límites ni fronteras y está a la altura de cualquier fenómeno como el fanatismo por **EXPEDIENTE-X** o **STAR WARS**. Para hacer una rareza y convertirse en un Superfan, sólo hay que echarle imaginación al asunto y tener mucho tiempo libre.





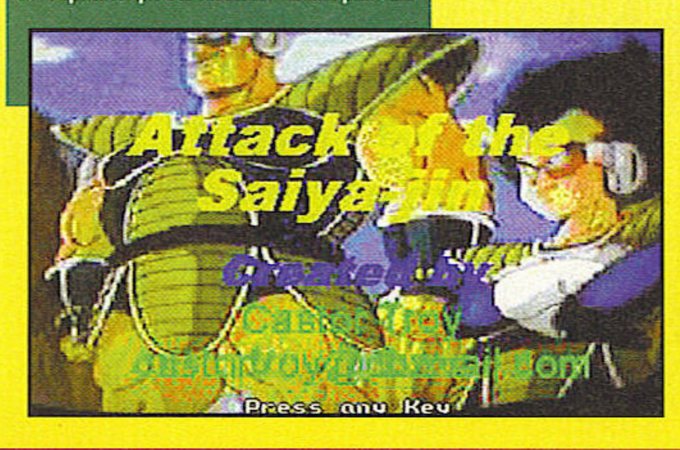






¿Qué os parece esta modificación del DOOM2? ¿Os apetece probarla? Pues podéis bajarosla en: http://members.xoom/_XOOM/Gogetaxxx/vegeta2.html

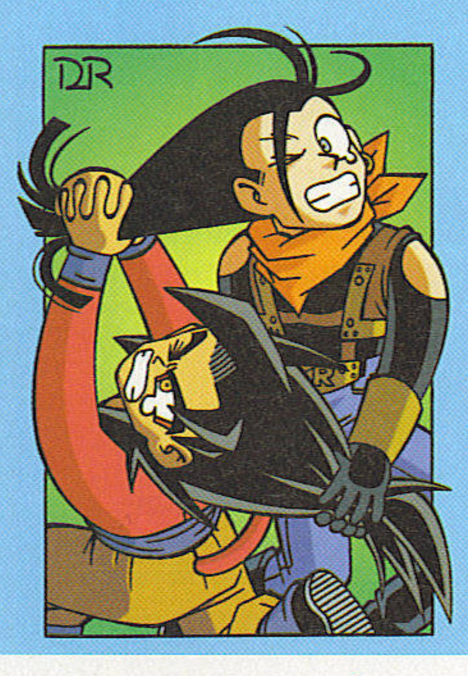
ATTACK OF THE SAIYAJIN es un juego realizado por un fan, con VEGETA y NAPPA de protagonistas, y situado en la época en que disfrutaban arrasando planetas.

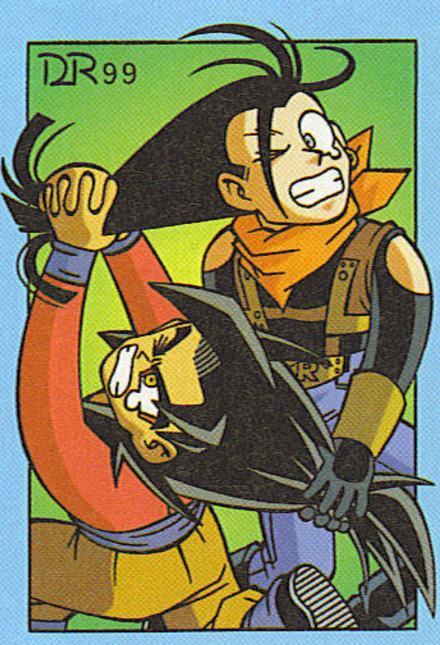




¡¡PASA GT IEMPOS!!

MIENTRAS GOKUH Y EL SUPER A-17 LUCHAN COMO NENAZAS...
¿PUEDES ENCONTAR LAS SIETE DIFERENCIAS ENTRE AMBOS DIBUJOS?...
¡SI NO LO CONSIGUES NO TE TIRES DE LOS PELOS!



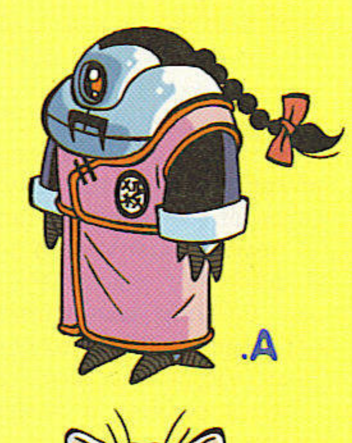


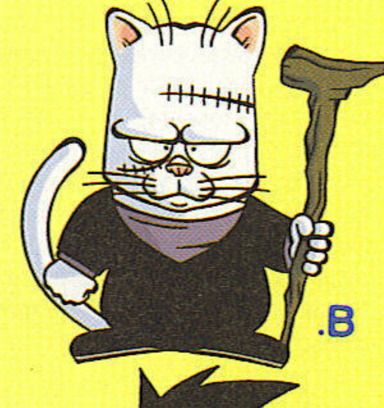
¡EN DRAGON BALL TAMBIÉN HAY SITIO PARA EL AMOR! (QUE CURSILADA) ¿ERES CAPAZ DE ENLAZAR A TODOS LOS CHICOS DE LA IZQUIERDA CON SUS RESPECTIVAS NOVIAS-PAREJAS-ESPOSAS-OBSESIONES LO QUE SEA?

1. GOKUH	A. BULMA
2. GOHAN	B. VIDEL
3. GOTEN	C. A-18
4. KLILYN	D. CHICHI
5. VEGETA	E. LUNCH
6. MUTENROSHI	F. PARES
7. TEN SHIN HAN	G. REVISTAS VERDES



¡¡MÁS FUSIONES!!
CADA DIBUJO ES EL RESULTADO DE LA UNIÓN DE DOS PERSONAJES, ¿SABES DECIR CUÁLES EN CADA CASO? Y SI NO LO SABES, ¿PUEDES VIVIR CON ESA VERGÜENZA?


.A


.B


.C


.D

SOLUCIONES:

LAS SIETE DIFERENCIAS:
1. La fecha de la firma 2. Las arrugas del pañuelo del Super A-17 3. Los tres remaches del tirante del Super A-17 4. La cola de Gokuh 5. La oreja de izquierda del Super A-17 6. Arruga en el pantalón de Gokuh 7. El pelo del flequillo de Super A-17

LAS PAREJAS:
1.- B
2.- B
3.- F
4.- C
5.- A
6.- G
7.- E

LAS FUSIONES:
A.- Giru y Tao Pai Pai
B.- Hatchan y Karin
C.- Dr. Mu y Oob
D.- Trunks y Ghourd

Guía de COMBATE

Los mejores golpes

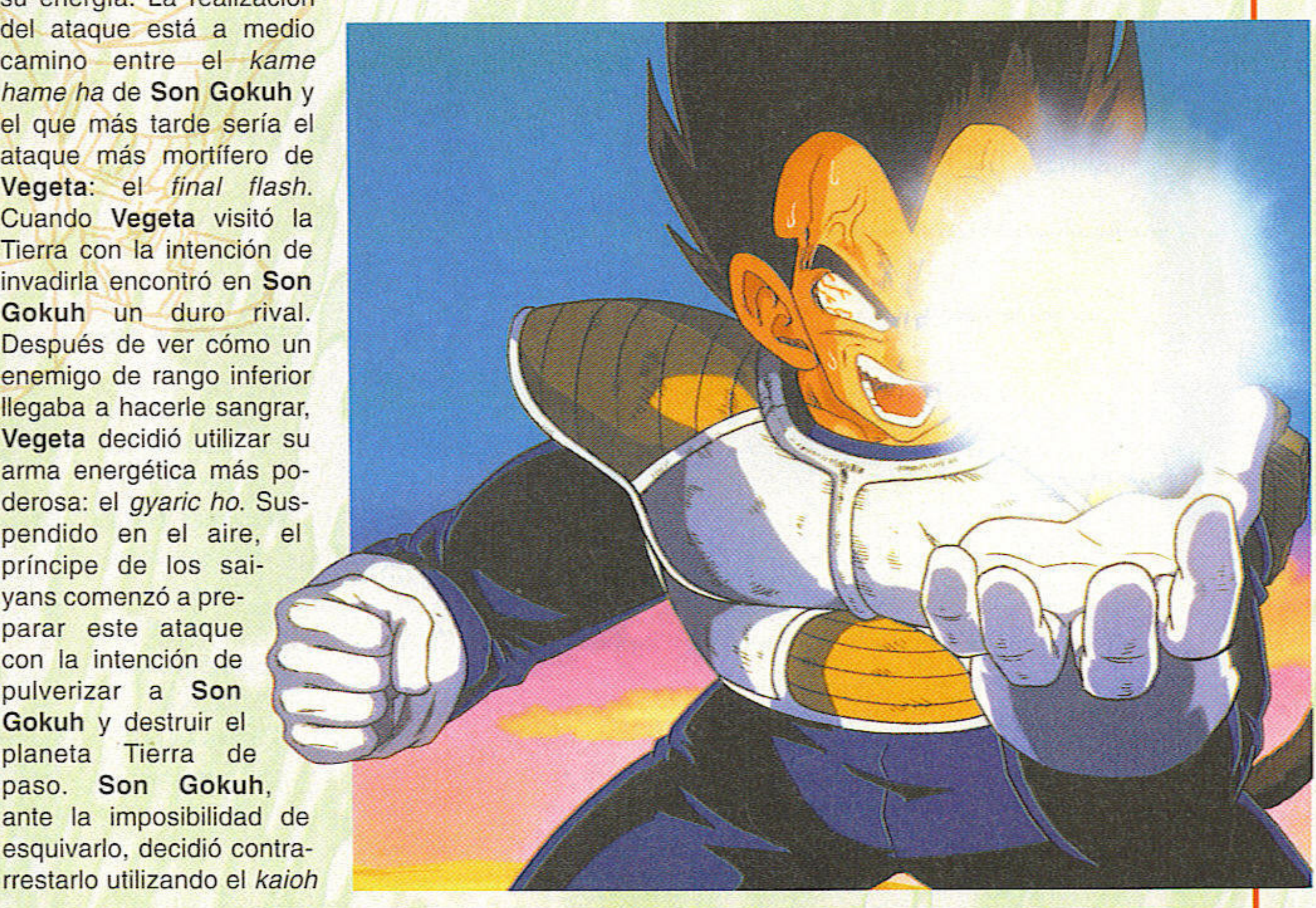
No podíamos olvidarnos de VEGETA en nuestro repaso mensual a los ataques especiales del mundo de DRAGON BALL, así que este mes le dedicamos la sección al príncipe de los saiyans. Su arsenal de ataques se completa con el *final flash* que fue publicado en la revista nº 1.

POR X. REBIS

GYARIC HO

Cañón Gyaric
Primera aparición: DBZ capítulo 31
Creador: Vegeta

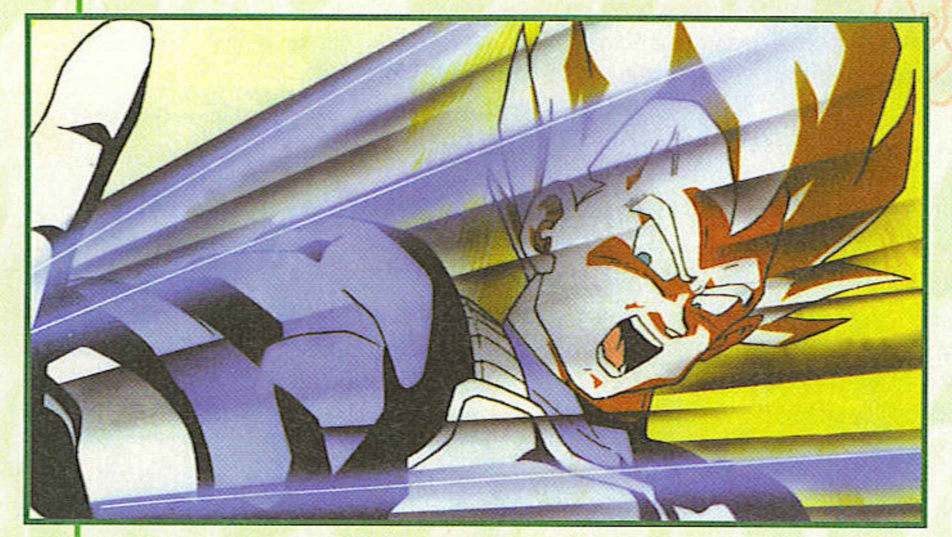
El *gyaric ho* era el ataque más destructivo de **Vegeta** cuando llegó por primera vez a la Tierra. El príncipe saiyan se llevaba las manos atrás en una pose muy similar a la del *kame hame ha*. Después de unos segundos de concentrarse, estiraba los brazos hacia delante y descargaba toda su energía. La realización del ataque está a medio camino entre el *kame hame ha* de **Son Gokuh** y el que más tarde sería el ataque más mortífero de **Vegeta**: el *final flash*. Cuando **Vegeta** visitó la Tierra con la intención de invadirla encontró en **Son Gokuh** un duro rival. Después de ver cómo un enemigo de rango inferior llegaba a hacerle sangrar, **Vegeta** decidió utilizar su arma energética más poderosa: el *gyaric ho*. Suspendido en el aire, el príncipe de los saiyans comenzó a preparar este ataque con la intención de pulverizar a **Son Gokuh** y destruir el planeta Tierra de paso. **Son Gokuh**, ante la imposibilidad de esquivarlo, decidió contrarrestarlo utilizando el *kaioh ken* en grado 3 y lanzando un *kame hame ha*. Ambos ataques chocaron en el aire y sólo un esfuerzo colosal de **Gokuh** llevando su *kaioh ken* al cuarto grado consiguió desequilibrar la balanza. **Vegeta** acabó tragándose su propio ataque y el de su rival, pero sobrevivió para continuar un intenso combate contra **Gokuh**, que todavía hoy no tiene ganador. A pesar de que ésta fue la única vez que fuimos testigos de la utilización del *gyaric ho*, seguro que el príncipe de los saiyans lo utilizó frecuentemente durante las invasiones que realizó a las órdenes de **Freeza**.



BIG BANG ATTACK

Ataque Big Bang
Primera aparición: DBZ capítulo 130
Creador: Vegeta

Un nuevo ataque del príncipe de los saiyans, que como es habitual en él, destaca más por su potencia y efectividad que por su estética y técnica. **Vegeta** extendía su brazo derecho (el izquierdo en la edición española del manga) con la palma de su mano abierta y mirando hacia delante. Después se limitaba a lanzar una bola de energía de gran poder destructivo. Mientras que en el *gyaric ho* **Vegeta** lanzaba un ancho rayo, en este ataque toda la energía se concentra en una bola de pequeñas dimensiones.

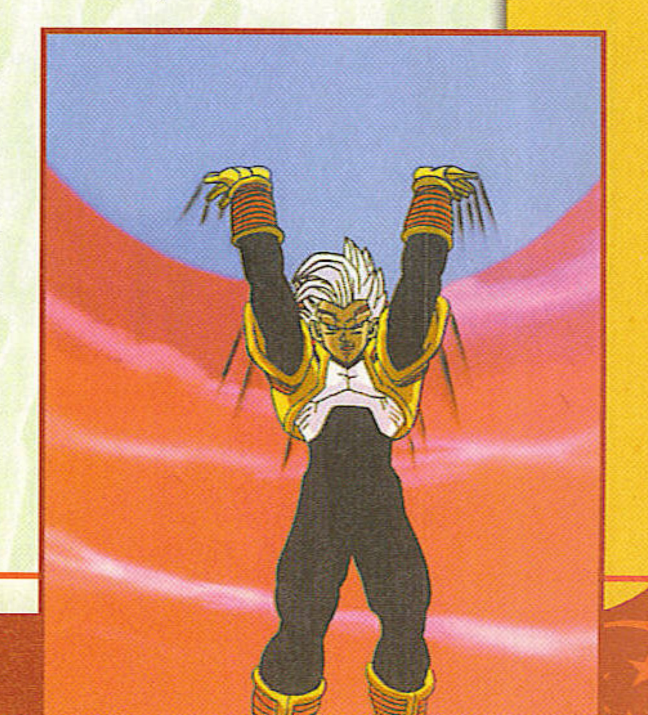


La primera vez que vimos esta técnica simple pero eficaz fue cuando **Vegeta**, convertido en super saiyan, se enfrentó al **Dr. Gero** y sus androides. **Vegeta** apalizó al androide **A-19**, y tras arrancarle las dos manos para impedir que utilizara su mecanismo de absorción de energía, impidió que escapara utilizando su nuevo ataque de energía. El *big bang attack* destruyó por completo al androide, que quedó reducido a chatarra. Otras ocasiones en las que hemos visto a **Vegeta** utilizar este poderoso ataque, fueron la batalla contra **Coola** o cuando, fusionado con **Gokuh** como **Vegetto**, se enfrentó contra **Boo**. Asimismo, durante su estancia en Namek y en el combate contra **Zarbon**, **Vegeta** utilizó el *big bang attack*, aunque no fue denominado así hasta más tarde.

REVENGE DEATH BALL

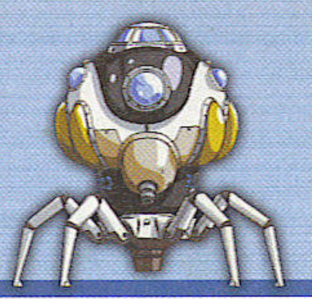
Bola mortal de la venganza
Primera aparición: DBGT capítulo 29
Creador: Vegeta Baby

El arma favorita de **Vegeta Baby** y la contrapartida negativa del *genkidama* de **Gokuh**. El ataque es idéntico al *genkidama*. **Vegeta Baby** alzaba sus brazos y concentraba pequeñas porciones de energía de los seres vivos que le rodeaban. Pero mientras que el *genkidama* reunía energía positiva, la *revenge death ball* concentraba la energía negativa surgida del rencor. Finalmente la inmensa bola de energía negra era lanzada contra su enemigo con catastróficos resultados para éste. La primera vez que **Vegeta Baby** utilizó este ataque fue en su primer enfrentamiento contra **Gokuh** en el planeta Tierra. **Gokuh** yacía indefenso en el suelo y **Vegeta Baby** le lanzó el *revenge death ball* a placer. Por suerte para el pequeño saiyan, **Kaioh Shin** lo teletransportó a un lugar seguro (o casi...) y le salvó de una muerte segura. La siguiente vez que **Vegeta Baby** utilizó este ataque fue contra **Oob**, y acabó con la muerte de **Boo**. Posteriormente, el ataque resultó del todo inútil contra un **Gokuh** que había alcanzado un nivel de poder casi divino, convirtiéndose en super saiyan 4.





CAPSULE CORP.



DRAGON BALL GT PERFECT FILE

La verdad está aquí dentro

Las **DRAGON BALL GT PERFECT FILE** son las publicaciones más recientes que podemos encontrar sobre la serie en Japón. Publicados entre mediados y finales del año 1997, estas pequeñas guías de cien páginas cada una son, como su nombre indica, archivos completos sobre **DRAGON BALL GT**. Personajes, ataques, combates, diseños... todo esto y mucho más es lo que podemos encontrar en estos tomos que recopilan los 64 episodios de **DRAGON BALL GT**. Ahora vamos a hablar de cada uno de ellos por separado para que os hagáis una pequeña idea de cómo son y qué es lo que contienen.

MANUEL GUERRERO



DRAGON BALL GT PERFECT FILE (JUMP ANIME COMICS JR.)

En Mayo de 1997, y justo en plena fiebre japonesa por **DBGT** debido a la aparición del Super Saiyan 4, sale a la venta este primer volumen de los **PERFECT FILE** a un precio muy asequible, 770 yenes (1.000 ptas. más o menos). En este pequeño tomo de cien páginas a todo color, con sobrecubierta y unas fantásticas pegatinas de regalo en su primera página, se recopilan los primeros episodios de la serie de animación desglosados en los siguientes apartados:

PERSONAJES: El primero que encontramos es, cómo no, **Son Gokuh**, al que se le dedican cuatro páginas en las cuales podemos ver todos sus cambios durante la serie: adulto, niño, super saiyan 3 y super saiyan 4. **Pan**, **Trunks**, **Vegeta**, **Oob**, **Baby**, **Rilld**, el **Dr. Mu**... y todos los personajes que aparecen hasta llegar al episodio número 41 se dan cita aquí, con un montón de imágenes de todos ellos.



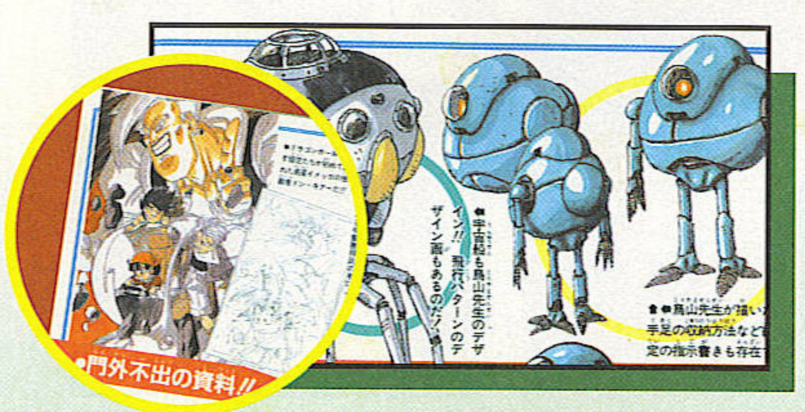


En las páginas dedicadas a los personajes podemos observar la evolución de los mismos. En este caso, vemos todos los pasos dados por SON GOKUH desde el principio de GT hasta su transformación en super saiyan 4.



COMBATES: En este apartado encontramos algunos de los mejores combates que han disputado los personajes de **Dragon Ball GT**, incluyendo un apartado especial llamado **Remenber Z**, en el que se recuerda al mismo personaje combatiendo contra su enemigo más temible en **Dragon Ball Z**. **Gokuh**, **Pan**, **Trunks** y **Vegeta** aparecen aquí, en alguna de sus más feroces batallas. Es curioso comprobar que, en un producto de tanta calidad y repercusión, se cometa (y repita) un error tan gordo como escribir *Remenber* en lugar de *Remember* (*Recuerda*, en inglés).





SECRETOS: Algunos de los secretos de **Dragon Ball GT** se revelan en este apartado, en el cual nos muestran las primeras ilustraciones realizadas por el estudio de animación de **Toriyama** (el conocido **Bird Studio**), además de algunas ilustraciones y diseños que más tarde no se utilizarían en la serie. También se explican algunas cuestiones del argumento, como por ejemplo por qué **Gokuh** se convirtió en niño, la elección de los tres protagonistas para el Tour espacial o el extraño look de **Vegeta** en los primeros episodios.

EPISODIOS: Los primeros 41 episodios de **Dragon Ball GT** también se encuentran en esta guía, todos ellos con su título original, una pequeña sinopsis y las imágenes correspondientes a cada episodio. También aparece en una de estas páginas de episodios una lista de los planetas que visitan nuestros protagonistas.



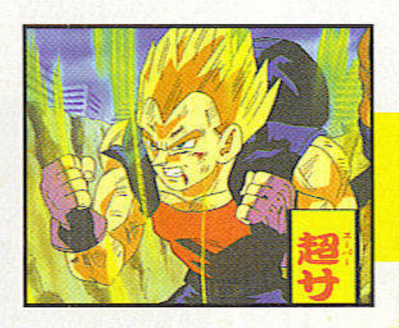
La imágenes de los episodios van acompañadas de un completísimo listado... en japonés.



WORLD GUIDE I A VI: En estos seis últimos apartados de la guía, englobados bajo el mismo nombre, encontramos un repaso a los niveles de super saiyan incluyendo el estado de ohzaru amarillo, los diseños de todos los personajes aparecidos en **GT** hasta el episodio 41, una breve historia sobre el pueblo saiyan y el pueblo tsufur, una cronología que comienza en el año 550 y acaba en el 789 centrándose únicamente en los saiyans y los tsufurs, la historia de las bolas de dragón, y por último, un pequeño avance de los siguientes enemigos que aparecerán: **Super A-17** y los dragones malignos.

DRAGON BALL GT PERFECT FILE #2 (JUMP ANIME COMICS JR.)

En Diciembre de 1997 sale a la venta esta segunda guía que completaría la colección de los PERFECT FILE de DRAGON BALL GT, y que, sin duda, son imprescindibles como complemento de la serie de animación. El precio y la edición no difieren de la anterior guía, dividiéndose ésta en los siguientes apartados:





PERSONAJES: Los protagonistas de **GT** vuelven a aparecer en estas primeras páginas, pero esta vez actualizados, como por ejemplo los super saiyan 4 **Gokuh** y **Vegeta** y la fusión de estos dos: **Gogeta** super saiyan 4. El resto de personajes que aparecen son los próximos enemigos a los que deberán enfrentarse: **Super A-17**, el **Dr. Gero**, el **Dr. Mu**, **Cell**, **Freeza** y todos los dragones malignos.



COMBATES: **Cell**, **Freeza**, **Super A-17**, los dragones malignos... todos los combates que **Gokuh** disputa desde el episodio 42 hasta el episodio 64 se recopilan en estas páginas.

WORLD GUIDE I A V: Al igual que en el anterior PERFECT FILE, estos cinco últimos apartados de la guía englobados en un mismo nombre nos hablan de las fusiones entre **Gokuh** y **Vegeta**, de los dragones malignos y las bolas de dragón, contándonos la relación que hay entre cada dragón y su correspondiente bola, la historia del **A-17**, el **A-17** maligno y **Super A-17**... y para terminar una entrevista a **Masako Nozawa**, la actriz de doblaje que ha puesto la voz a **Son Gokuh** desde el principio de la serie.

SON GOKUH & VEGETA BATTLE MEMORIAL:

Los mejores combates disputados por y entre **Gokuh** y **Vegeta** desde la primera vez que se conocieron en **Dragon Ball Z**, se dan cita aquí. Sus muertes, aumentos de poder, infancia... la vida de estos dos saiyans se rememora y compara en estas páginas.





Para terminar, sólo queda comentar que en ambos PERFECT FILE podemos encontrar las imágenes de todos los Opening y Endings de DRAGON BALL GT, además de unos apartados especiales dedicados a su discografía. En total cinco singles (uno de Opening y cuatro de Ending) cantados por varios de los grupos de J-Pop más famosos: **Field of View**, **Deen**, **Zard**, **Wands** y **Kudo Shizuka**.



V SALÓN DEL MANGA, EL CÓMIC, EL COLECCIONISMO, LOS VIDEOJUEGOS Y LA ANIMACIÓN

DEL 29 AL 31
OCTUBRE 1999

LA FARGA DE
L'HOSPITALET

¡CÓMIC!
¡MANGA!
¡COLECCIONISMO!
¡VIDEOJUEGOS!
¡ANIMACIÓN!

ORGANIZA





L1 RAMBLA JUST OLIVERAS, Av. CARRILET

L'HOSPITALET

L'HOSPITALET

BUS L10, L12, L25
RONDA DE DALT / SALIDA 14

COLABORAN



CARA a CARA

DEATHMATCH

KAIOH SAMA	KAIOH SHIN
CARÁCTER	
Si hay algo que llame la atención de este pequeño dios es su gran sentido del humor y su poco sentido del ridículo. Su vida es un gran chiste, aunque sepa ponerse serio en los momentos necesarios. Como se diría en estos casos, todo un carácter.	A primera vista, su frágil figura podría implicar una cierta debilidad mental. Sin embargo, no sólo no es así, sino que con frecuencia, este dios de dioses intentará plantar cara a cualquier problema que surja, aunque no siempre lo consiga con éxito.
Puntuación: 70%	Puntuación: 50%
HABILIDAD	
A pesar de su aspecto torpón, no hay que dejarse engañar por su apariencia, puesto que este ser ha desarrollado por su cuenta algunas de las técnicas más poderosas que existen, como el *kaioh ken* o el *genkidama*, también utilizadas por nuestro super saiyan favorito.	Aparte de sus aptitudes físicas, podríamos considerar que la habilidad más importante de Kaioh Shin es la de meter en problemas a todos aquellos que se encuentran a su lado.
Puntuación: 70%	Puntuación: 50%
PODER	
Pese a su vertiente cómica, Kaioh Sama es todo un pozo de secretos, a cada cual más sorprendente. Su potencial es alto, aunque haya quedado algo desfasdo después de la etapa de Freeza. De todas maneras, puede ser capaz de plantarle cara a cualquiera que se precie.	Este muchacho es uno de los seres más poderosos del otro mundo, superando de largo a Kaioh Sama. Sin embargo, pese a su gran velocidad y fuerza en combate, no sobresale especialmente entre los de su misma estirpe, quienes en ocasiones le consideran inexperto y débil.
Puntuación: 50%	Puntuación: 70%
INTELIGENCIA	
Como hemos dicho antes, su pinta de despistado no debe llevarnos a engaño. Kaioh Sama suele tener una mente clara, que utiliza para crear nuevos ataques, estrategias de combate y mantener la sensatez en los momentos difíciles.	El coeficiente intelectual de este dios está a la altura de su poder, aunque su inexperiencia provoca que no siempre explote su potencial al máximo. Al menos fue lo suficientemente inteligente como para darse cuenta de la amenaza que suponía Majin Boo e ir en busca de nuestros amigos para pedirles ayuda.
Puntuación: 60%	Puntuación: 60%
Total: 63%	**Total: 58%**

CIELO vs. INFIERNO

Como cualquier universo que se precie, el DRAGON WORLD tiene su propio panteón de dioses y demonios, encargados de juzgar entre otras cosas las almas de los muertos. Visto el número de veces que han fallecido y resucitado nuestros amigos, estos dos "estamentos" han ejercido una gran influencia en la serie, ganándose un lugar propio en la saga de las bolas mágicas. Aunque nunca se han enfrentado, vamos a valorar sus cualidades y defectos para averiguar quién ganaría si se enfrentaran... ¡cara a cara!

POR PEDRO VALLESPÍN

ONIS	JANEMBA
CARÁCTER	
Estos dos demonios guardianes del infierno son bastante pacíficos pese a su inquietante imagen. No son especialmente bélicos y se encargan de velar por el orden, a la vez que bromean y juegan con alguna de las almas despistadas que pasan por su jurisdicción.	A pesar de ser sólo un muchacho, la transformación que sufrió al absorber la energía maléfica de la lavadora de almas hizo de él un ser terriblemente maligno. Su maldad y su ansia de poder le convirtieron en un rival muy difícil de contrarrestar. Aunque no llegó al nivel de MAJIN BOO, su terrorífica mirada era un claro reflejo de sus intenciones.
Puntuación: 50%	Puntuación: 80%
HABILIDAD	
No parecen tener ninguna habilidad especial, teniendo más de un problema para manejar a los recién llegados al reino, sobre todo tras la visita fugaz de GOKUH.	Gracias a su capacidad para distorsionar el fluido interdimensional que sustenta el cielo, este personaje podía modificar la realidad para satisfacer sus caprichos y sobretodo para adquirir ventaja en el combate.
Puntuación: 40%	Puntuación: 80%
PODER	
Lo más destacable que se podría señalar de estos dos musculosos seres es su fuerza física, aunque no pasa de ser lo normal en personas de la misma talla. Sus porras de madera son un arma útil para intimidar a las almas descarriadas, pero de poco les sirven contra alguien más fuerte.	Es, posiblemente, el ser más poderoso en pisar el otro mundo tras MAJIN BOO, puesto que a su habilidad y capacidad destructora se le une su sed de arrasar todo lo que encuentra sin pensar en las consecuencias.
Puntuación: 20%	Puntuación: 80%
INTELIGENCIA	
Su trabajo no exige un coeficiente demasiado alto, pero como buenos demonios que son, tienen la picardía necesaria para hacer apuestas con aquellas almas que se encuentren en su camino y anden algo perdidas.	En su primer estadio, no poseía una inteligencia muy superior a la de un bebé, pero una vez alcanzada la plenitud, se mostró como un calculador y consumado luchador, capaz de sorprender a su rival con complicadas estrategias.
Puntuación: 50%	Puntuación: 70%
Total: 40%	**Total: 78%**





capítulo 49

¡EL ENEMIGO DEFINITIVO! TERROR ANTE LA TRAMPA DEL DRAGÓN

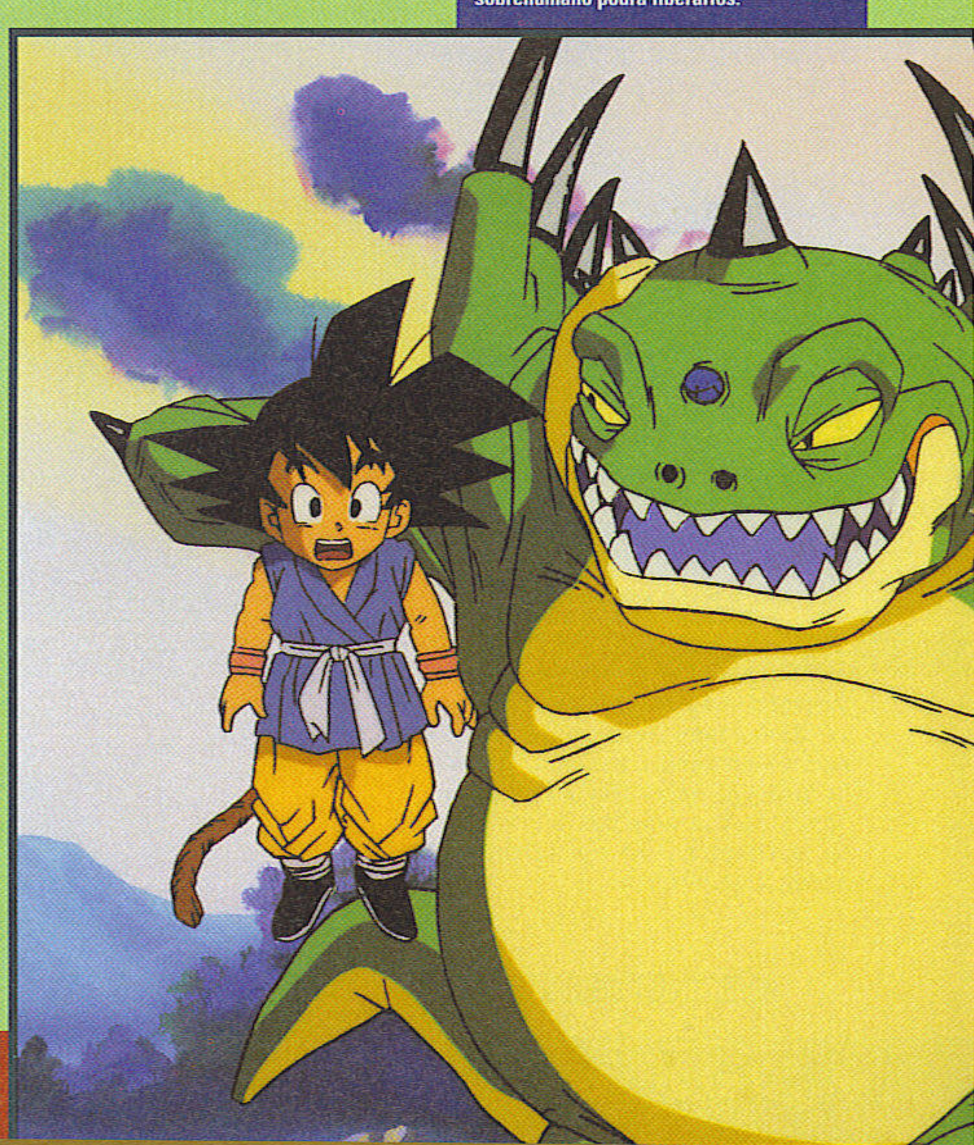
(Saikyo no teki!? Kyoufu no urazawa wo tsukau ryuu)

El dragón que **Pan** y **Gokuh** tuvieron la suerte (o desgracia) de encontrar el pasado episodio también está abonado a las bravatas y chulerías, amenazando con que es un poderoso y fortísimo dragón y que mejor será que se larguen de allí. Comienza un momento realmente cómico, en el que **Pan** lleva la voz cantante. El dragón **Ryan Shinron** comienza a hacer un numerito recreando la reacción que deberían tener nuestros héroes cuando él despliegue todo su poder. **Pan**, a su vez, imita la imitación del dragón.

Al final, **Pan** se cansa y le pide la bola un poco mosqueada. Como respuesta, el dragón comienza a hincharse como un balón. **Gokuh** avisa a **Pan** para que no le ataque, ya que éste puede ser uno de esos seres que mutan su forma para volverse muy fuertes. La recomendación llega tarde: **Pan** ya ha golpeado el barrigón del gran lagarto, sin efecto. **Gokuh** y **Pan** esperan pacientemente a que **Ryan Shinron** acabe de hincharse... pero se deshincha y dice que él no es uno de esos seres, volviendo a su estado normal.

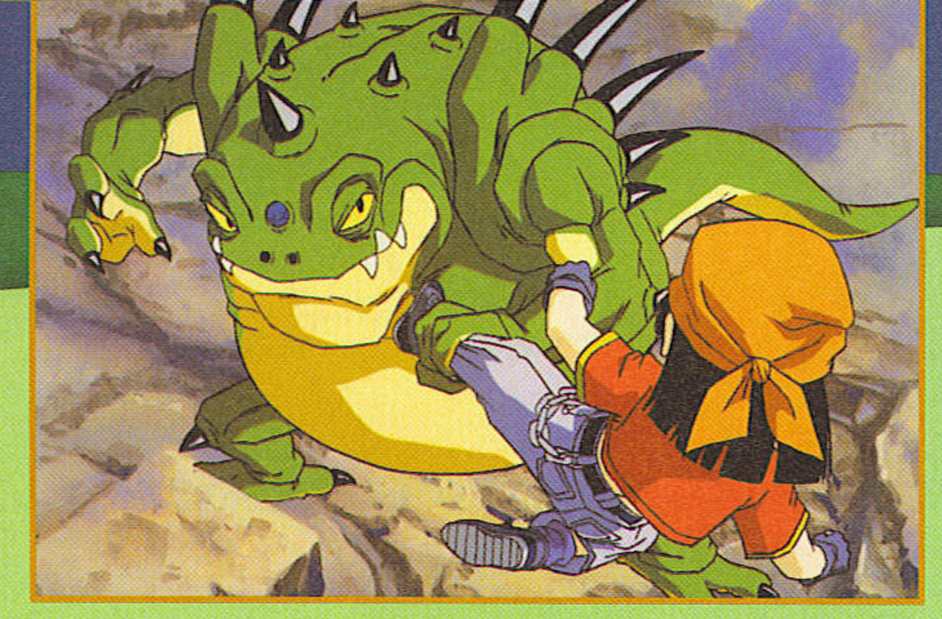
Pan ya está cansada de tanto circo y pregunta si ya puede aplastar a la babosa, que de nuevo está fardando y fantaseando acerca de victorias y de ejecutar a los saiyans. El dragón recibe una primera tunda de manos de nuestra chica. Sin género de dudas, es la primera vez que gana de forma clara a un enemigo en una de sus luchas. Está eufórica y pide a **Gokuh** que alabe su habilidad. La victoria ha sido demasiado fácil, y **Gokuh** comienza a fruncir el ceño. **Ryan Shinron** se levanta, después de haber sido golpeado por **Pan**, y le pregunta si quiere las bolas de dragón para pedirles ser algo menos fea. No hace falta que os diga que **Pan** se pone hecha una furia, le da la mochila a **Gokuh** y, en un ataque de furia, reparte más jarabe de palo sobre el cuerpo del dragón. Pero el resultado no es el esperado ni mucho menos: el dragón aterriza por su propio pie des-

Nieto y abuela se encuentran impotentes en manos de RYAN SHINRON. Sólo un esfuerzo sobrehumano podrá liberarlos.



A DESTACAR

- El carácter de PAN, muy carismático, y una verdadera bocanada de aire fresco que justifica por sí sola la existencia de una serie como DRAGON BALL GT.
- El aspecto del dragón, verdaderamente asqueroso y repulsivo.





Ryan Shinron fue creado cuando se formuló el deseo que permitió resucitar a Bora, el padre del pequeño indio Upah.

pués de la tunda, mientras que **Pan** respira pesadamente por el esfuerzo.

Gokuh intenta averiguar qué demonios está pasando. **Ryan Shinron** bloquea ya sin esfuerzo los ataques de **Pan** e incluso consigue alcanzarla con un puñetazo en la boca del estómago, de ésos que duelen. **Gokuh** interviene, cansado ya de decirle a su nieta que se apresure en terminar con él, pero su ataque también es bloqueado. De hecho, el dragón está siendo muy superior a los dos saiyans juntos, que se ven impotentes para vencer al malvado lagarto. **Gokuh** ha sido golpeado dolorosamente por la cola de **Ryan Shinron**, mientras que su nieta está a punto de convertirse en la merienda del pérfido bicho. La paliza que les ha dado el dragón tampoco era para tanto, pero a **Gokuh** ni siquiera le queda ya energía para transformarse en super saiyan, y se desmaya.

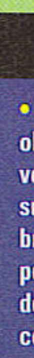
Efectivamente, la cosa tiene truco. Muy orgulloso de su ingenio, **Ryan Shinron** explica que las aguas pantanosas y todo el área sobre la que están luchando es lo que está absorbiendo el poder de **Gokuh** y **Pan** y traspasándolo a su cuerpo. Dice que es un efecto de la energía negativa. **Pan** ya está harta de oír hablar de la energía negativa sin tener idea de lo que es. Afortunadamente, el lagarto está dispuesto a explicarles el tinglado: al parecer la energía negativa se acumuló en la segunda bola cuando, muchos años atrás, **Gokuh** formuló al dragón el deseo de resucitar a **Bora**, el padre del pequeño indio **Upah**. Finalmente, aquella acumulación de energía negativa fue lo que hizo que naciera el dragón **Ryan**.

El dragón, después de otra pequeña somanta, está a punto de echar a los guerreros al agua polucionada del lago. En ese momento, llega **Giru** a salvar el día pero a pesar de que lanza un certero misilazo al dragón, nuestros dos amigos caen al agua y tragan líquido infecto.

Pero **Giru** consigue arrastrar a **Pan**, en el momento en que estaba a punto de desmayarse, hacia el fondo del lago. Allí el agua está limpia y consigue librarse de la polución. Ha descubierto una grieta en el fondo del lago por donde surge el agua limpia, y le dice a **Gokuh** que dispare un rayo de energía. **Gokuh** no sabe por qué debe hacerlo, pero lo hace igualmente, y un chorro de agua limpia emerge desde el fondo del lago golpeando a **Ryan**. **Gokuh** y **Pan**, recuperados, vuelven a estar dispuestos a luchar. El gordo y feo dragón huye asustado pero los saiyans le lanzan un rayo combinado y lo destruyen sin miramientos.

Nuestros amigos celebran su victoria y consiguen la primera bola con alguna que otra dificultad. Aún les quedan muchos dragones por perseguir...

Luis Alís



Valoración

• **No sería un mal episodio si consiguiéramos olvidar que es Gokuh el que tiene problemas para vencer a un dragon apestoso y gordo que sienta su trasero sobre un pantano lleno de podredumbre. El mismo Gokuh que derrotó a los tiranos más poderosos de la galaxia. Por lo demás, entretenido e ingenioso, con momentos muy divertidos al comienzo.**





capítulo 50

¡¿EL PODER SAIYAN DERROTADO?! EL ENEMIGO ELÉCTRICO UH SHINRON

(Saiya power gyokusai!? Denkijuu Uh Shinron)

Después de la batalla con el dragón del lago pestilente del pasado episodio, **Gokuh** y **Pan** se encuentran en un lago algo más tranquilo. Observando a unos animales bebiendo plácidamente **Pan** suspira y se pregunta cuantas bolas faltarán para que puedan restaurar el equilibrio en el mundo. **Gokuh** hace la cuenta de la vieja con los dedos (el chaval no da para más) y le contesta que faltan seis.

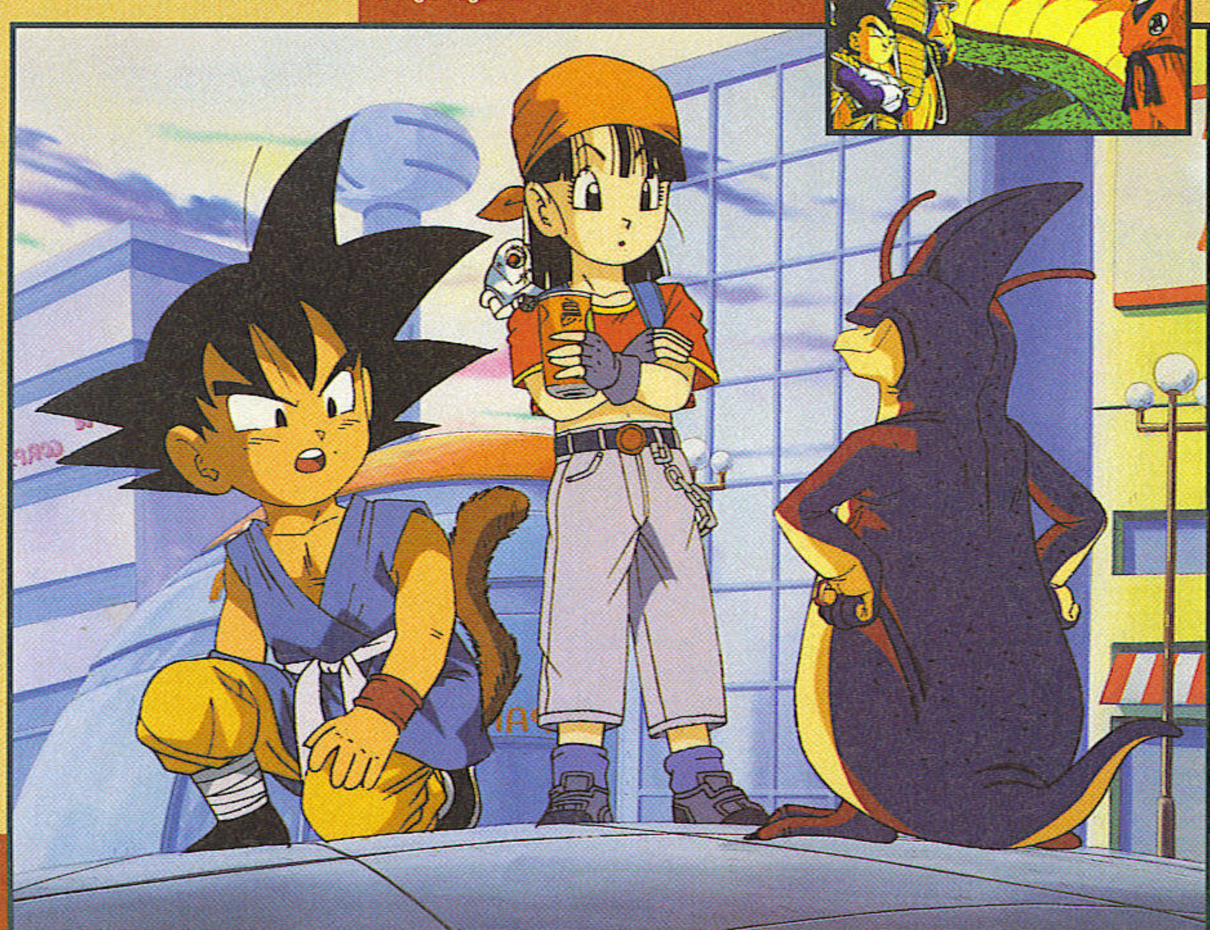
Pan está tan segura de sus posibilidades que cree poder conseguir las bolas restantes ella sola y le sugiere a **Gokuh** que se vuelva a casa. **Gokuh** no dice nada, pero **Giru** hace un desafortunado comentario acerca de la peligrosidad de **Pan**, y se lleva un pedruscazo de regalo.

Mientras, en el edificio de la Capsule Corporation, unos pasan miedo y otros confían en las posibilidades del tándem nieta-abuelo. Con la ayuda del pequeño robot, han localizado otra bola en una ciudad cercana, que misteriosamente parece desierta. Una vez allí, **Pan** (que estaba buscando una máquina de bebidas desde el principio del episodio) es atacada por una babosa gigante que sale de la máquina. La babosa se mueve de forma asquerosa y resulta ser un ente que se alimenta de electricidad.

Una pareja de abueletes aparece e informa a nuestros amigos acerca del apagón en la ciudad y de que la mayoría ha partido en busca de una ciudad con fluido eléctrico. Son los únicos que quedan y piensan marcharse, y les recomiendan hacer lo mismo.

La babosa sigue por allí dando vueltas, y al ser un animal eléctrico emite luces y chispas. Esto llama la atención de **Gokuh**, que quiere tocarla. Pero justo antes de que lo haga **Giru** grita que ha encontrado la bola en su radar. Todos se giran para ver un dra-

Uh Shinron se originó al resucitar a Gokuh para que se enfrentara a Vegeta y Nappa. Debido a este hecho, la bola de cinco estrellas se cargó de energía negativa.







gón rojo con aspecto de pájaro, que (para variar) alardea de su fuerza y dice que **Ryan Shinron** era un blandengue y que por eso **Gokuh** le venció tan fácilmente. **Gokuh** no está impresionado, más que nada porque este nuevo dragón, llamado **Uh Shinron,** apenas levanta metro y medio del suelo.

Como muestra de su poder, **Uh** llama a las babosas eléctricas, que aparecen por todos lados. Sepultan a **Pan** y **Gokuh** y les administran una descarga eléctrica que les deja aturdidos por un momento. Viendo que han salido ilesos, el dragón invoca a sus babosas, que se adhieren a su cuerpo y le "fabrican" una especie de armadura que multiplica el tamaño de su propio cuerpo de forma considerable. El auténtico **Uh Shinron** está sentado en el interior del "traje", dentro de una burbuja. La figura formada por las babosas se mueve con un movimiento viscoso que produce a **Pan** una auténtica y comprensible repugnancia.

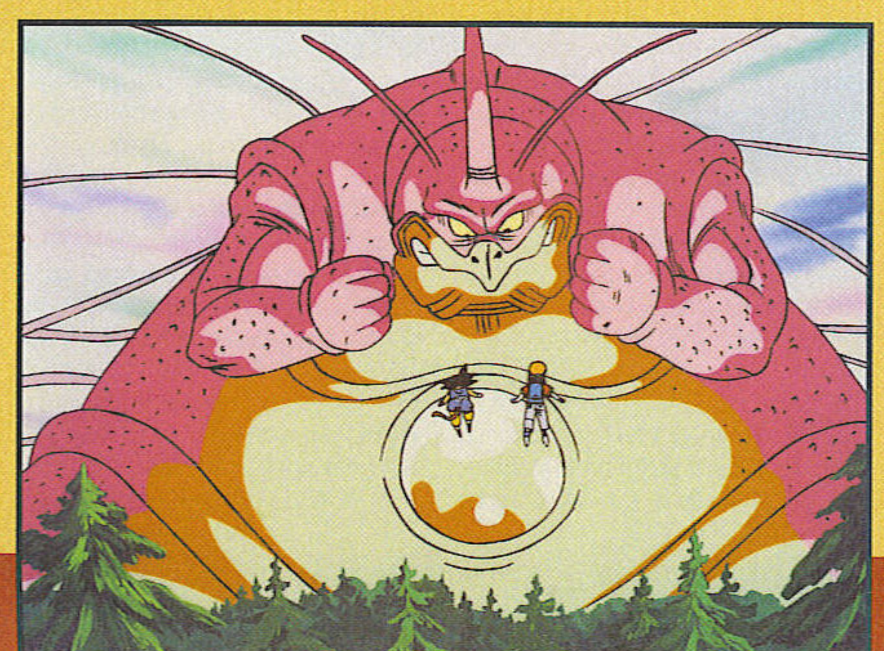
Uh Shinron explica que la quinta bola absorbió la energía negativa cuando **Gokuh**, después de haber resultado muerto en la batalla con **Raditz** (como muchos recordarán, atravesado por el rayo de **Piccolo**), resucitó con el poder de las bolas para poder hacer frente a **Vegeta** y **Nappa**. De esta energía negativa surgió **Uh Shinron**.

La batalla entre el dragón y **Gokuh** comienza, pero **Gokuh** se ve impotente ante los intensos rayos eléctricos. Tampoco puede golpear como Dios manda al dragón porque los puños se le quedan pegados en la piel viscosa. **Gokuh** es golpeado y enviado volando hasta una casa que queda reducida a escombros. **Pan** intenta contraatacar, pero el dragón la tumba con sus rayos. En ese momento, **Gokuh** aparece en su forma de super saiyan 4 para poner las cosas en su sitio. En este nivel, las descargas eléctricas de **Uh Shinron** no le causan efecto alguno aparte de unas leves cosquillitas.
Gokuh lanza un poderoso *kame hame ha* contra el dragón, pero después de ser empujado, las babosas absorben el impacto y la energía queda dentro del "traje", así que **Uh** puede lanzar de nuevo el *kame hame ha* hacia **Gokuh**. El saiyan intenta alejar a su nieta de la zona de impacto. Cuando el humo se disipa, **Gokuh** y **Pan** aparecen intactos, pero **Gokuh** ha revertido a su forma infantil y se ríe nerviosamente al ver cómo su propio ataque se ha vuelto contra él.

El dragón, furioso por no haber conseguido demasiado con su ataque, prepara una nueva técnica. Con unos tentáculos babosa absorbe la electricidad de las líneas de alta tensión y comienza a crecer de forma alarmante. **Pan** le lanza unos ataques, presa del pánico, y **Gokuh** tiene que salvarla cuando rebotan hacia ella.

Uh Shinron ya cubre toda la ciudad y sigue buscando nuevas fuentes de energía eléctrica. **Pan** y **Gokuh** son absorbidos por uno de los tentáculos. Con unas descargas eléctricas, **Uh** los deja inconscientes. Pero la salvación llega en forma de lluvia, que cortocircuita al dragón y lo hace explotar. Simula estar vencido pero, poco después, intenta atrapar a **Pan** con un tentáculo. **Gokuh** le lanza un *kame hame ha* que acaba con él definitivamente. Recuperan la bola y prosiguen su camino. La aventura continúa... ■

Luis Alís





• **Muy entretenido, con momentos de bastante originalidad y humor, además de un agradecido flashback para que no nos olvidemos de los cientos y cientos de episodios que hemos visto antes de este megaculebrón intergaláctico.**



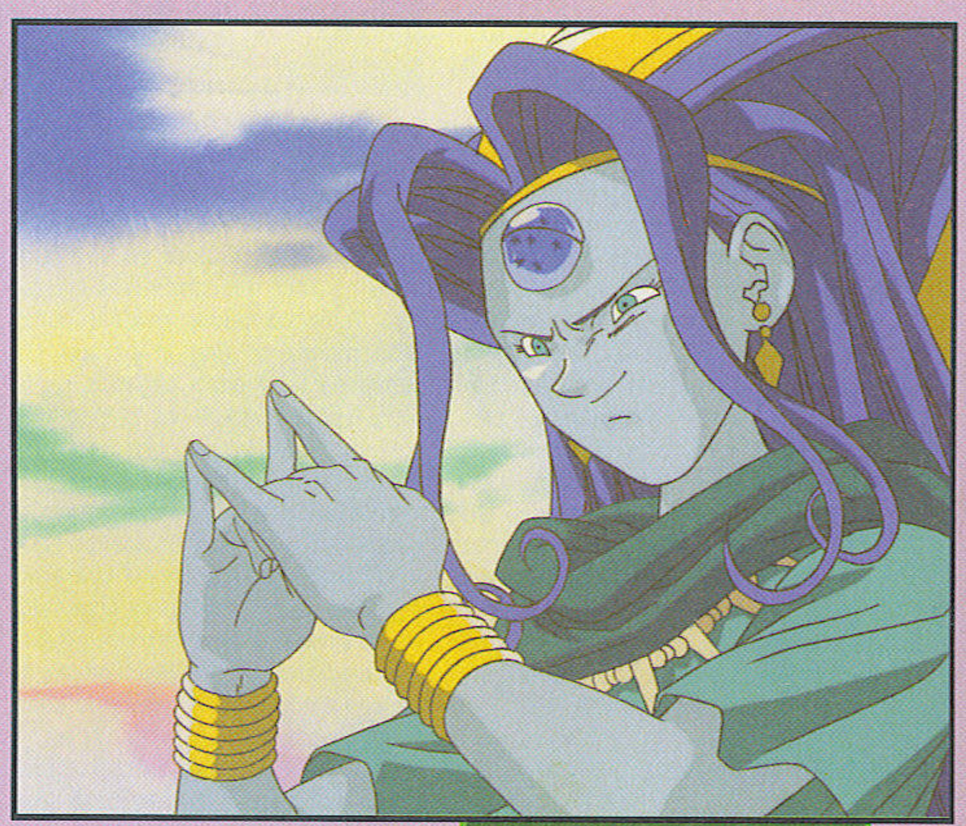
capítulo 51

¡RYU SHINRON! EL PUNTO DÉBIL ES EL ATAQUE DEL TORNADO GIGANTE

(RyUh Shinron! Dai Tatsumaki Kougeki no jakuten wo sagase)

Los aguerridos saiyans han llegado a un pueblo de pescadores que parece desierto. **Giru** tiene tiempo de decir que la bola está muy cerca antes de agotar su energía. **Giru** no es el único que tiene hambre. De repente, una lluvia de pescado y animales de mar cae sobre **Pan** para solucionar los problemas nutricionales de los dos héroes. Al instante, los pescadores salen a recoger el fruto marítimo venido del cielo.

Al parecer, en la aldea de pescadores hay una princesa que es considerada prácticamente como una diosa que les concede de ofrendas celestiales. El hijo del que cuenta esto aparece con su gaviota y discute con su padre, diciéndole que la princesa actúa de forma extraña y que desde que llegan los premios de comida desde el cielo ya nadie trabaja y todos están borrachos. **Gokuh** interviene en la pelea a favor del chico, llamado **Bisshu**, y consigue que el padre se marche. El chico está muy triste, lo que toca el corazoncito de **Pan**. El chico explica que desde que la princesa **Odo** ha llegado a la aldea la gente sólo sale de sus casas para recoger el pescado que cae del cielo, y que los pescadores están todo el día bebiendo alcohol.


La bella princesa Odo esconde tras su apariencia algo oscuro que nuestros amigos están a punto de averiguar.

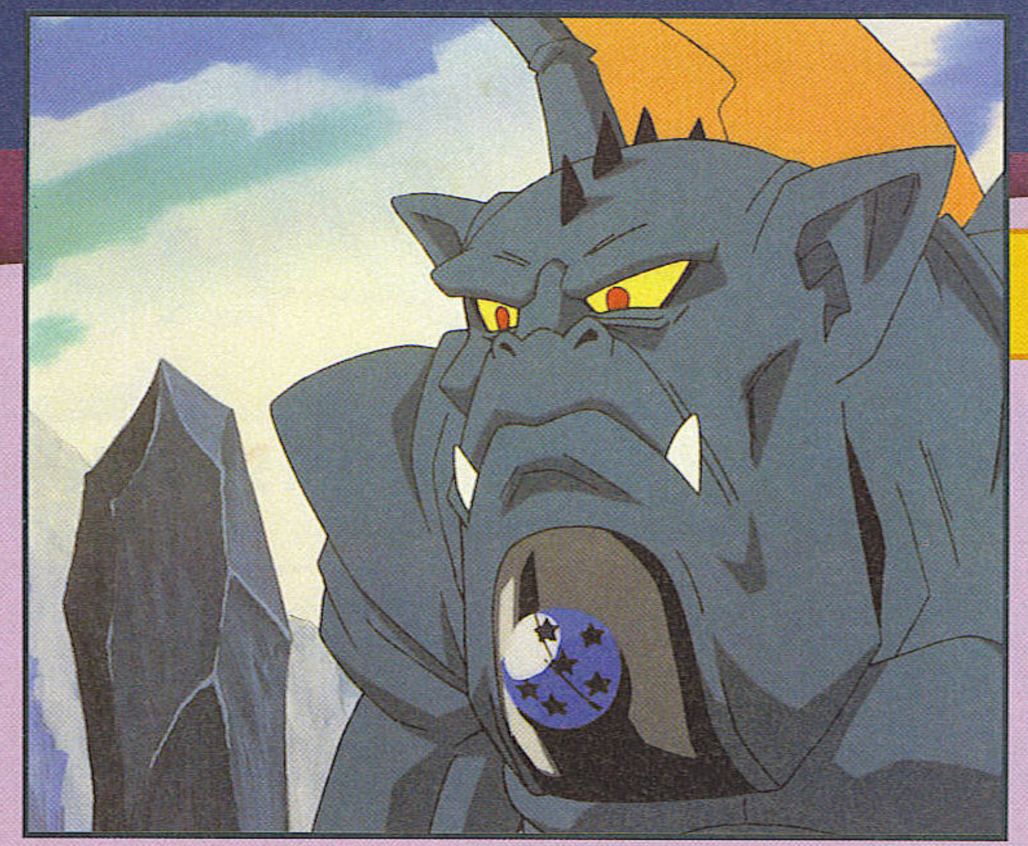
Tras comer, **Giru** vuelve a tener energía como para detectar la bola. **Bisshu** dice que es la princesa, pero **Gokuh** detecta una gran fuerza maligna que proviene de ella. Sobre el mar, podemos ver que se trata de una hermosa mujer de piel azul que flota sobre las aguas y que crea un torbellino de pescados. La mujer tiene una bola de dragón incrustada en su frente.

Los aldeanos quieren acercarse a ella, pero **Gokuh** y **Pan** lo impiden. La princesa ataca al padre de **Bisshu** y a otro pescador, que son salvados de espanzurrarse en el suelo. **Gokuh** les explica a los pescadores que la princesa es en realidad un dragón malvado. Los pescadores no lo entienden muy bien, pero demuestran sentido común y se largan por patas.

Gokuh se enfrenta a la princesa y le exige saber qué deseo provocó su creación. Aunque al principio no lo quiere decir, acaba por confesar que fue el primer deseo jamás pedido en la serie. Es decir, las braguitas de niña pedidas por el cerdo **Woolong**. **Gokuh** se parte de risa, **Pan** está avergonzada y la princesa se resigna a tener que vivir con algo así. Acto

A DESTACAR

- Un buen plantel de personajes secundarios, con especial hincapié en Bisshu y su gaviota Gull.
- Muy interesante el dragón-princesa que altera su forma según le parezca. Además regala pescado que cae del cielo sobre un pueblo de marineros borrachos. Interesante y novedoso concepto, pardiez.



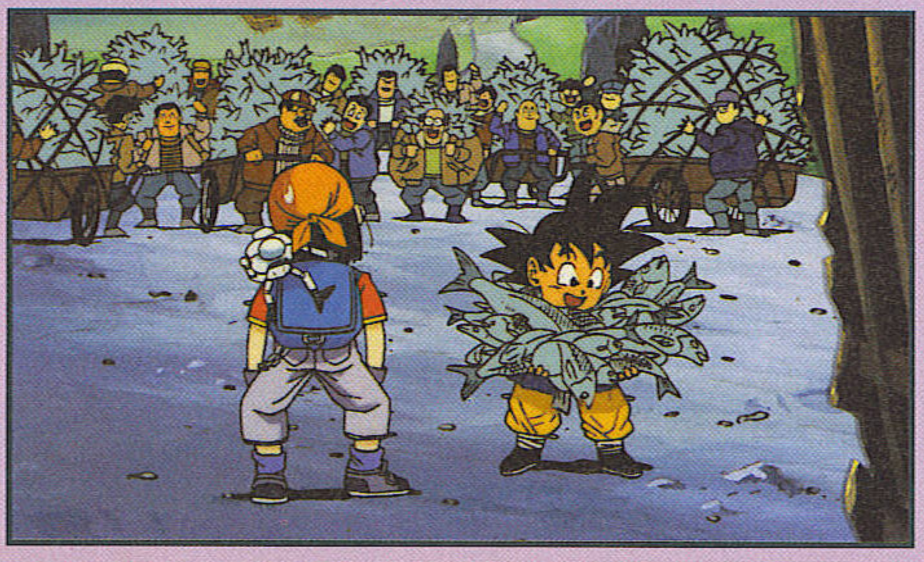
El temible **Ryu Shinron** se formó al cargarse de energía negativa la bola de seis estrellas. Él controla el elemento del agua.

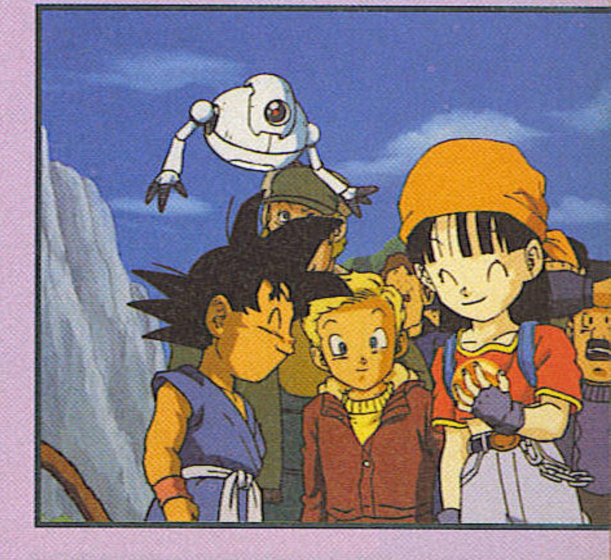
seguido anuncia que va a matarles y les lanza misiles de agua. El impulso de los acuáticos ataques es tal, que **Gokuh** no puede acercarse a ella, y se pregunta si la princesa no tendrá una barrera protectora. Ante esta pregunta, **Odo,** que así se llama el ser, simplemente se ríe.

Los ataques de **Gokuh** y **Pan** son rechazados de forma fulgurante y usados para destruir el pueblo. **Pan** salva a **Bisshu** de ser destruido junto con su propia casa, para sorpresa de éste, que de repente se ve volando.
Gokuh está impresionado por las habilidades de la princesa. Su siguiente ataque deja al pobre saiyan en bolas, ya que un terrible viento le arranca las vestiduras. Al ver a su abuelo con el culo al aire, **Pan**, muerta de vergüenza, pide un tiempo muerto para que pueda vestirse. Incluso **Odo** se pone colorada y les concede el tiempo muerto para dejar que **Gokuh** se ponga unas ropas de repuesto.

La princesa comienza a girar y revela su verdadera forma: lo que aparece ante nuestros ojos es un dragón muy feo con las alas azules y la bola en su barbilla. Al girar tan rápido, puede flotar por el aire. Para imitarlo, **Gokuh** hace también el truco de girar y se crea una cola de arena con la que empieza a luchar contra el dragón. Al ver que está perdiendo, el dragón comienza a girar cada vez más rápido y aplasta a **Gokuh** contra un peñasco. El saiyan está desesperado, sin saber cómo contraatacar, y los ataques del dragón lo destrozan todo. De repente, **Gull**, la gaviota de **Bisshu**, vuela por el ojo del tornado creado por **Ryu Shinron** (la verdadera personalidad de la princesa) y ataca directamente su cabeza: el dragón está indefenso ante ataques de este tipo. Se deshace del pájaro rápidamente, pero **Pan** ya se ha dado cuenta del punto flaco del enemigo. Pide otro tiempo muerto y sorprendentemente, el dragón se detiene otra vez. **Pan** ataca con un *kame hame ha* directo a su cabeza por arriba y el dragón es vencido en un santiamén. Las gaviotas amigas de **Gull** entregan la bola a **Pan**, y **Bisshu** le pide a nuestra amiga que vuelva algún día para enseñarle a volar. Con esta bonita promesa, el episodio acaba con **Gokuh** y **Pan** surcando el horizonte. ■

Luis Alís





Valoración

• Parece que la saga de los dragones malignos se parece más a una serie de pruebas de ingenio, que a la típica lucha salvaje de "toma rayo". El cambio es refrescante y la serie se vuelve bastante más amena. Que cunda el ejemplo.

capítulo 52

¡PAN, CUIDADO! VAS A SER POSEÍDA POR CHIH SHINRON

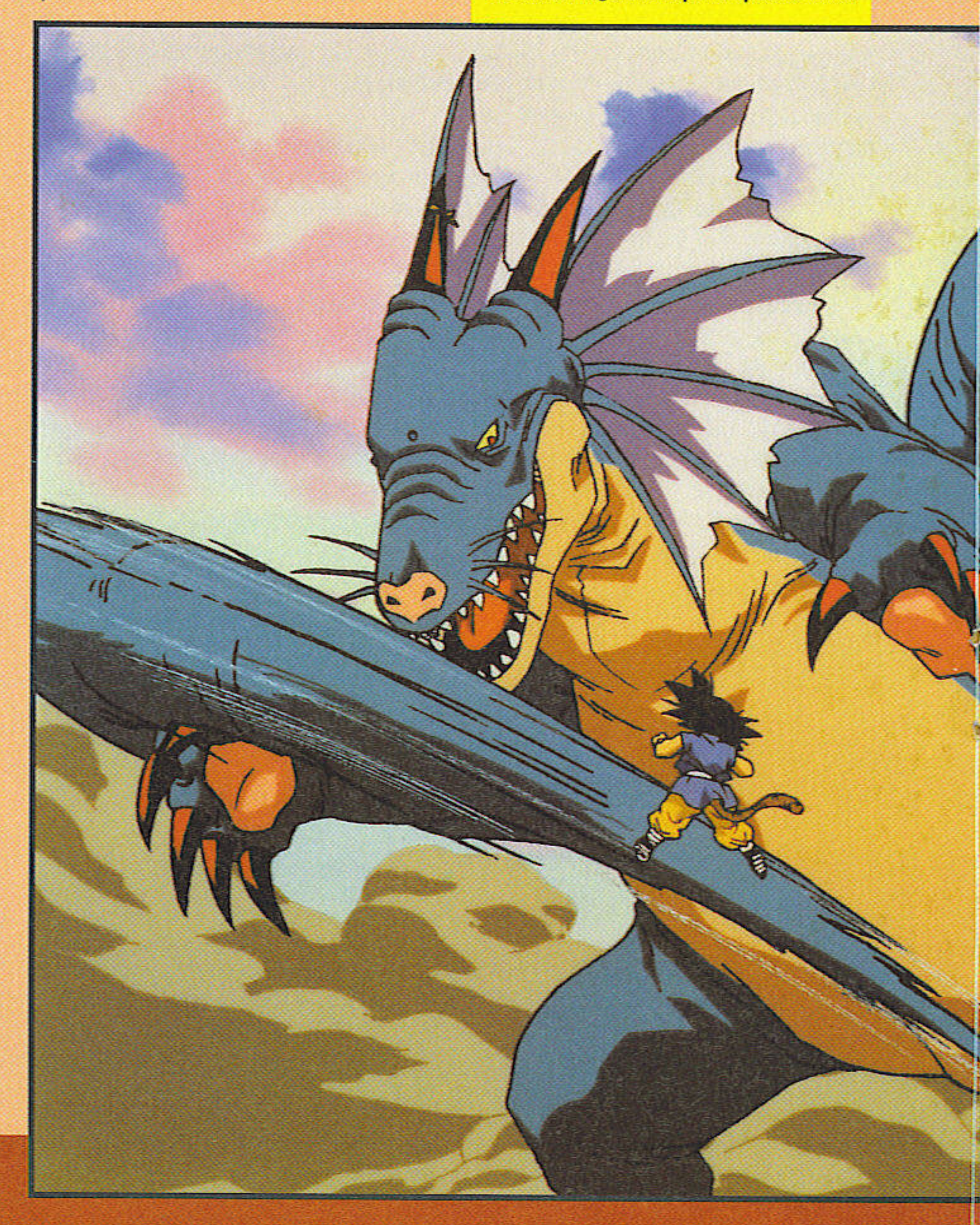
(Pan abunee! Chii Shin-Lon nottote oki)

Mientras los tres esforzados y curtidos héroes (**Giru**, **Pan** y **Gokuh**) surcan el cielo dispuestos a acabar con su misión prontamente, el robotejo detecta una bola debajo de ellos.
A pesar de que no ven nada, siguen bajando hasta el nivel del suelo. **Giru** les dice que la bola está bajo tierra y que tienen que bajar más. De repente un temblor les sorprende y les tumba. Una masa de polvo y arena aparece y se oye una voz que canturrea. Al poco, surge una enorme masa violácea de entre el polvo. Parece un bicho gigante preocupado por la zanja que acaba de dejar en el suelo.

Gokuh vuela cerca del bicho y grita para llamar su atención. Al ver la bola de dragón en su cabeza, **Pan** anuncia que este ser es **Chih Shinron**. El bicho hace gala de una calma que tira de espaldas, y cuando una desesperada **Pan** le insta a entregar la bola o luchar, el gusano gordo dice que no tiene intención de hacer ni una cosa ni otra. El único interés de **Chih** es provocar terremotos. Después de decir que está ocupado, sigue con lo suyo. **Pan** y **Gokuh** no pueden seguirle, porque ha levantado una cortina de piedras que literalmente les están lloviendo encima. **Pan** intenta insultar al bicho, sin resultado. Incluso le lanza rayos de energía, pero no consigue detenerle, mientras el monstruo se dirige hacia una gran ciudad en medio del desierto que va a quedar reducida a escombros.

El terremoto alcanza la ciudad justo en el momento en el que llegan **Pan** y **Gokuh**. Se ponen a salvar a los viandantes de ser aplastados, enterrados y demás desastres y **Gokuh** se transforma en super saiyan 4 para ser más eficaz en el salvamento.

CHIH SHINRON, con su verdadera forma. Anteriormente tenía un aspecto parecido a un oso hormiguero, lo que despistó a GOKUH.



A DESTACAR

• Sobre todo, a CHIH SHINRON, capaz de causar destrozos salvajes al estilo de los gusanos de DUNE y que goza de habilidades extrañísimas, con cambios de forma, absorciones varias y una considerable dosis de mala leche.

Tras la destrucción masiva, el dragón aparece en la otra punta de la ciudad, entusiasmado por ver el destrozo que ha provocado. **Pan** aparece por la salida del metro para encontrarse con su abuelo tras el rescate. Al ver sus planes de destrucción y caos estropeados por la acción de los saiyans, **Chih Shinron** se enfada mucho y ataca con sus garras.

Con sus puñetazos de alta intensidad estomacal, **Gokuh** está sacando a **Chih Shinron** fuera de la ciudad. Aunque los golpes tienen su efecto sobre el monstruo, **Gokuh** está complacido de ver cómo aguanta sus golpes: ya sabéis que a los saiyans esto del reto les encanta. **Chih Shinron**, que parece un poderoso enemigo, explica en qué momento se produjo la energía negativa que dio lugar a su nacimiento: fue cuando **Vegeta** mató a muchas personas para que **Gokuh** luchara con él, y **Bulma** pidió al dragón sagrado que estas personas resucitaran.

A pesar de que el monstruo es lo bastante fuerte como para plantar cara a **Gokuh**, **Pan** piensa que no es

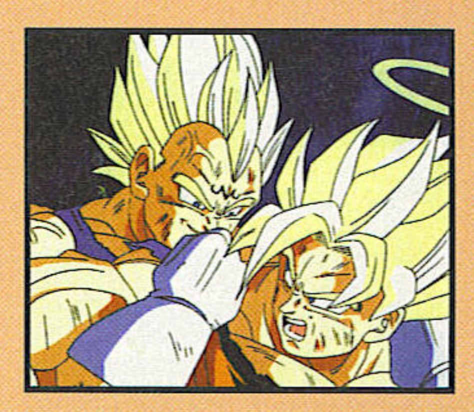


para tanto. Esto enfurece a **Chih**, que aumenta la intensidad de los ataques, pero **Gokuh** y su nieta los evitan con facilidad. **Chih**, sin embargo, tiene un as en la manga. Con un truco sucio consigue que **Gokuh** (que ya preparaba un *kame hame ha x10* para zanjar el asunto) pierda su concentración y se vuelva niño de nuevo. Mientras, hace que la bola de dragón aparezca en el cielo. **Pan** la coge, pero en lugar de volver a su estado normal, la bola emite un campo de energía negativa que absorbe a la chica poco a poco hacia su interior. A su vez, **Chih Shinron** se transforma y absorbe a **Pan** rápidamente. Ahora el monstruo tiene todos los ases en su mano, y **Gokuh** no puede contraatacar sin dañar a su nieta. ■

Luis Alís

El origen de Chih Shinron está en el deseo que permitió que resucitaran todas las víctimas asesinadas por Vegeta cuando fue poseído por Babibi. El príncipe saiyan causó una masacre para que Gokuh luchara contra él.





Valoración

• Sin despuntar con respecto a la mayoría de los episodios de la saga de los dragones, éste tiene el aliciente de no ser autoconclusivo, y de plantear una interesante paradoja con Chih Shinron: ignora a los saiyans, dedicándose a la destrucción. Además, es capaz de absorber a las personas en su interior. Veremos cómo se soluciona todo esto.

capítulo 53

¡¿PAN SERÁ ASESINADA?!

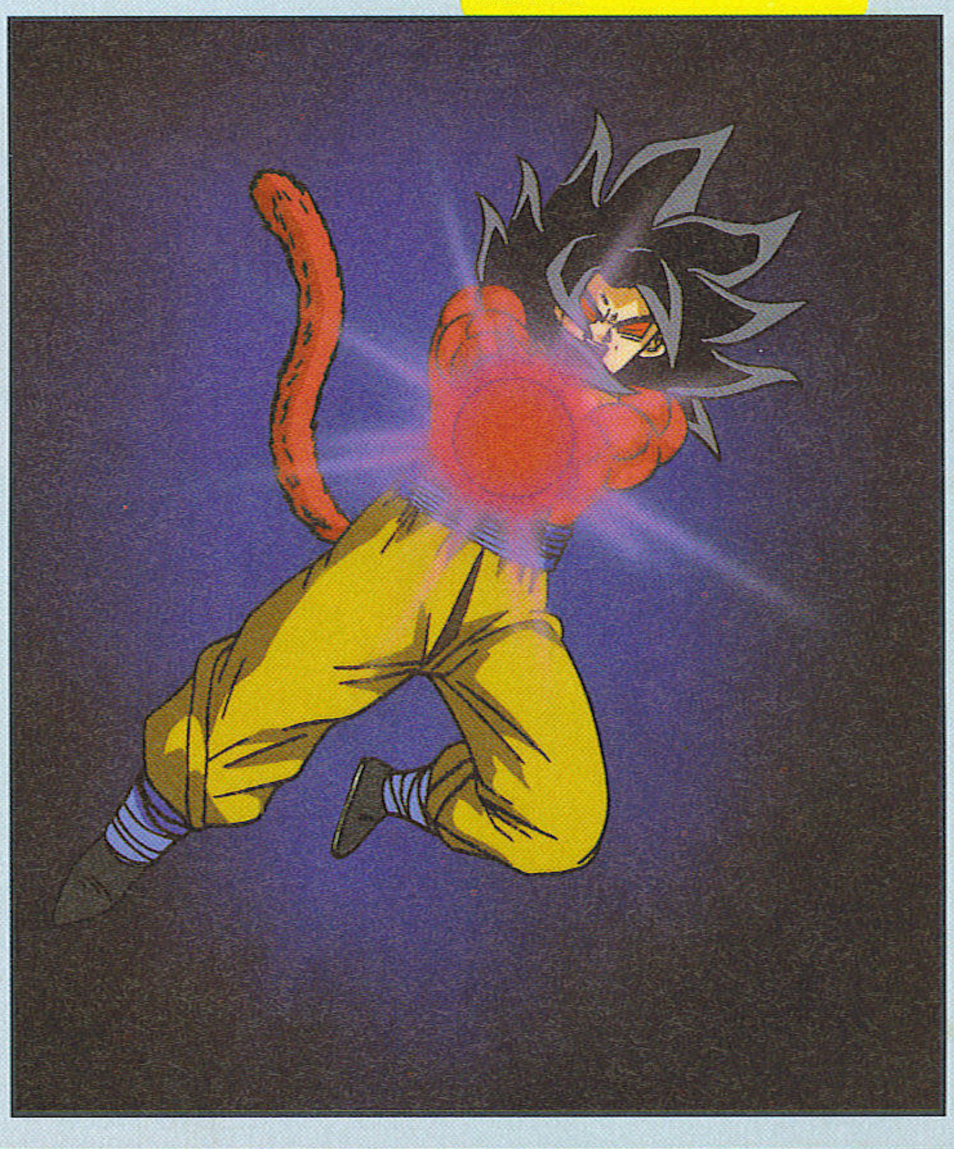
(Pan ga shoumetsu!? Namida no 10 bai Kame Hame Ha)

La batalla entre **Chih** y **Son Gokuh** sigue su curso: **Chih** ataca y **Gokuh** retrocede. Así, la destrucción de la ciudad es cada vez más inminente. **Chih** pregunta por qué **Gokuh** no está devolviéndole los ataques, y se ríe de él. **Chih** lleva en uno de sus cuernos el pañuelo de **Pan**, y, en el interior del monstruo, la pobre saiyan está rogando por salir de allí.

Gokuh se pregunta si el monstruo tendrá acceso a los poderes de **Pan**, algo que se contesta a sí mismo cuando le ve lanzando un *kame hame ha* para destruir una parte de la ciudad que quedaba en pie. Después utiliza el tiro de energía múltiple de **Pan** y sigue destruyendo edificios. **Pan** está dispuesta a morir si así **Gokuh** consigue detener al monstruo, que lo está destruyendo todo.

Parece que el saiyan va a obedecer a su nieta, para sorpresa de **Chih**. Le golpea en la cara con mucha fuerza y se estrella contra un edificio. **Gokuh** tiene que explicar qué es el super saiyan 4 al dragón, que sigue alardeando de ser igualmente poderoso, pero lo cierto es que **Gokuh** detiene todos sus ataques. El bicho empieza a hablar menos y a preocuparse más, y lo hace más aún cuando ve que **Gokuh** está preparando un *kame hame ha*. Al final, no lo lanza para salvar la vida de su nieta. Por lo visto hasta ahora, parece claro que **Gokuh** querría aceptar el sacrificio de **Pan** y terminar rápidamente con el malévolo monstruo utilizando el *kame hame ha x10* pero se niega a matar a su nieta. **Chih**

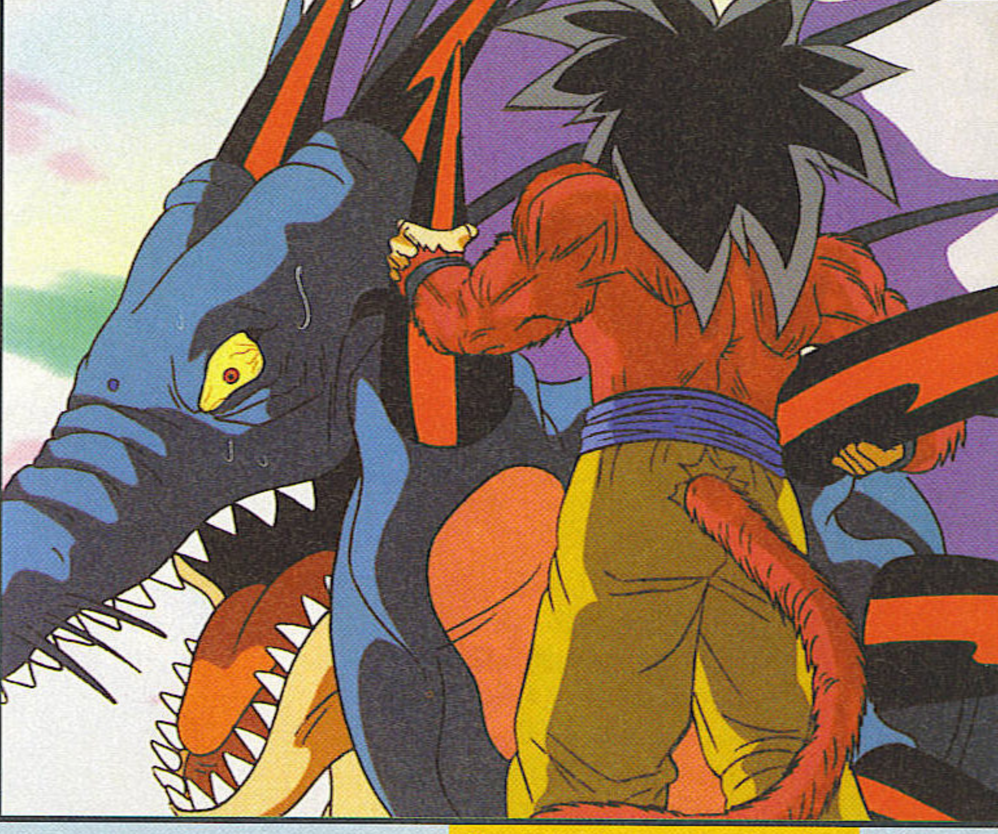
Para eliminar a su adversario, Son Gokuh tiene que eliminar también a Pan. ¿Podrá poner el destino del planeta por delante del de su nieta?



A DESTACAR

- Con todo el poder que debe tener un super saiyan 4, resulta bastante triste que su única arma para rescatar a su nieta sea una triste simulación de desmayo. No se a dónde vamos a ir a parar.
- Pan sigue siendo la estrella. Es el personaje psicológicamente mejor delimitado y más creíble de la serie, mucho más que otros que llevan muchos episodios a sus espaldas. El sacrificio que estaba a punto de hacer por salvar a unos desconocidos de una ciudad es encomiable. Esto sólo pasa en la fantasía, chicos y chicas, pero qué bonito queda.

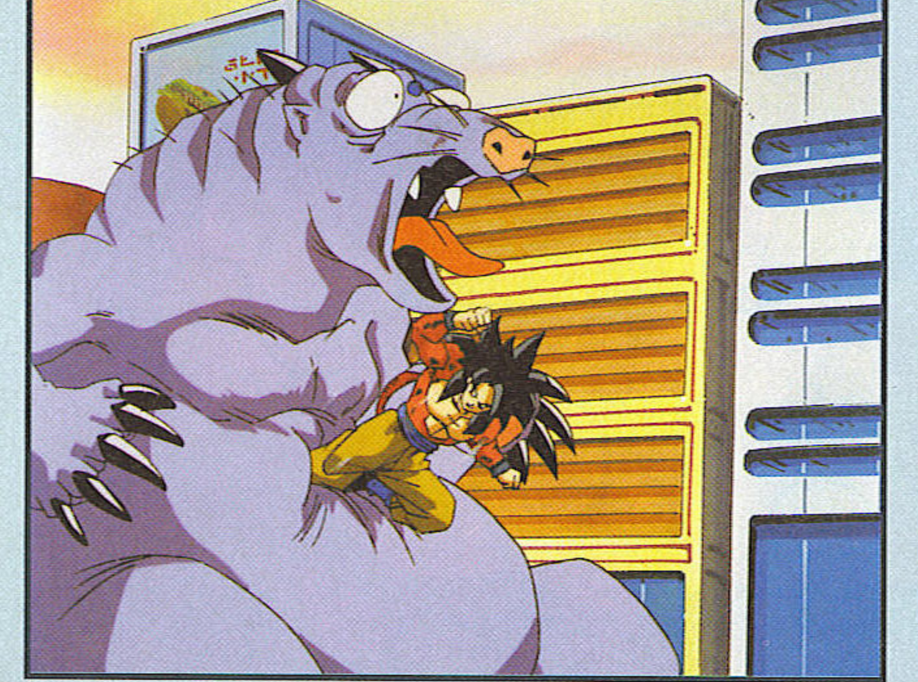
se da cuenta y vuelve a sentirse confiado, por lo que insta a **Gokuh** a usar ese *kame hame ha x10*. **Pan** también se lo pide, y a pesar de que **Gokuh** no puede olvidar los momento pasados con **Pan**, los gritos de ésta diciendo que ya está bien de indecisiones le hacen reaccionar. Comienza de nuevo a preparar el *kame hame ha x10*: **Chih** sigue sin creérselo, pero poco a poco ve que **Gokuh** va bastante más en serio y comienza a sentir pánico de nuevo. **Pan**, abandonada ya a su funesta suerte, se despide de todos para sus adentros. **Gokuh** está a punto de disparar la energía.



Un pulso en el que nuestro amigo saiyan tiene todas las de ganar. CHIH SHINRON las pasará más que canutas.

Tras un destello muy intenso, el *kame hame ha* desaparece, y **Gokuh** se reincorpora tras el esfuerzo. Piensa que **Pan** ha muerto pero rápidamente detecta su energía. **Pan** también se da cuenta de que no ha muerto. **Chih** aparece diciendo que **Gokuh** no puede causar daño conscientemente a su querida nieta y por eso en el último momento ha desviado el rayo. **Gokuh** es atacado por el bicharraco con un *kame hame ha* y se ve incapaz de reaccionar. El saiyan queda incrustado en unos escombros, medio desmayado y con los ojos cerrados. **Pan** está desesperada por la inactividad de su abuelo, y se echa a llorar amargamente. Para regocijarse en su victoria total, **Chih Shinron** permite que **Pan** aparezca desde su pecho para que **Gokuh** la vea llorando y derrotada. **Gokuh**, que se estaba haciendo el muerto, aprovecha para sacar de un tirón a su nieta del cuerpo del dragón.

La situación ha dado un giro radical. **Chih Shinron** comprende que la ha pifiado y vuelve a su forma habitual, con la bola de dragón en su frente. **Gokuh** humilla al monstruo mientras éste busca desesperadamente un camino para salir huyendo, es decir, un cuerpo en el que escapar. Un cuervo aparece por allí y la mole intenta poseerlo, pero **Gokuh** no lo permite y comienza a castigarle duramente por todas sus maldades y salvajadas. Finalmente, **Gokuh** lanza el *kame hame ha x10* y desintegra al asqueroso bicharraco sin piedad ni gaitas de esas.



La bola número 7 vuelve a la normalidad, y **Gokuh** recupera su forma de niño. **Pan**, que se había desmayado después de que su abuelo la sacara del cuerpo de **Chih Shinron**, se encuentra mucho mejor. Después de muchas tribulaciones, la cosa ha terminado bien. Faltan sólo tres bolas...

LUIS ALÍS

Valoración

• Lo más interesante de todo el capítulo, y sin duda la idea base sobre la que se construye toda la tensión, es el dilema interno de GOKUH a la hora de detener a CHIH SHINRON. No está mal como concepto, y es relativamente novedoso en la serie. Las escenas de destrucción urbana tampoco están mal del todo.



CARLOS JAVIER OLIVARES

COLOR: JOSÉ MIGUEL ÁLVAREZ



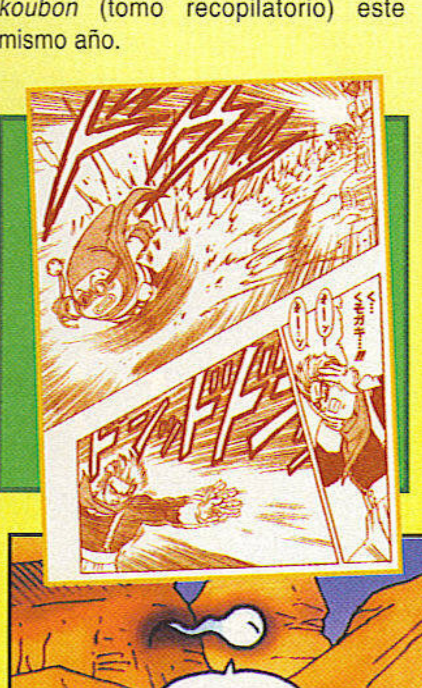
KAJIKA

TORIYAMA SE DIVIERTE (2ª parte)

Tras las fantasmagóricas aventuras de COWA!, TORIYAMA se embarcó en otro proyecto donde también pululaban los espíritus (aunque en menor cantidad). En esta entrega de GRAN TORI vamos a dar cuenta de las aventuras del joven KAJIKA y su compañero de penitencia, GIGI.

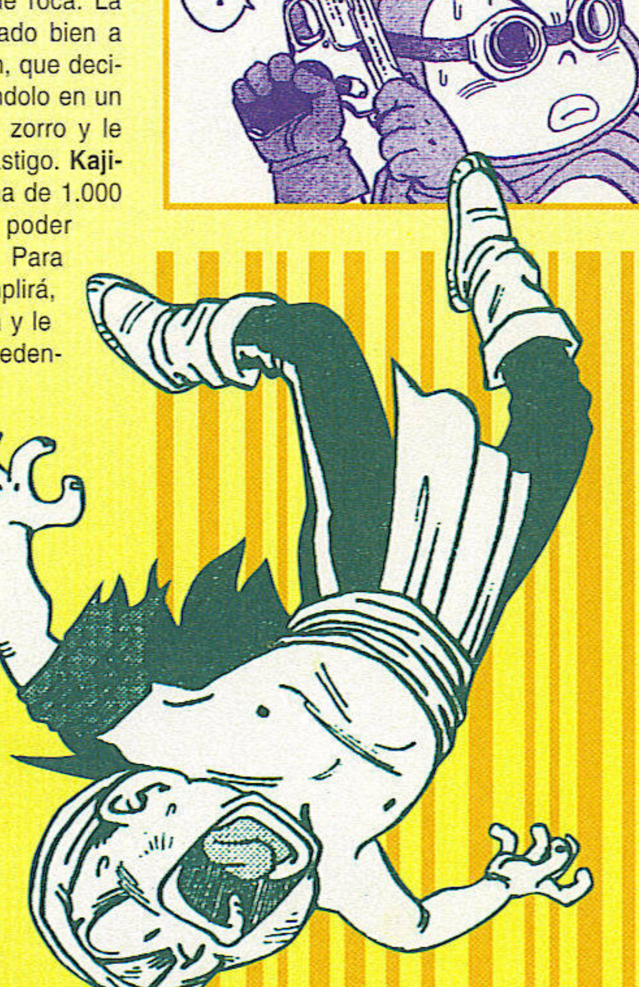
ARMANDO VILA

El siguiente manga que **Tori** realiza tras **COWA!** tiene menos complicación. Se trata de **KAJIKA**, un manga con un estilo de dibujo y un argumento muy en la línea de **DRAGON BALL**. **KAJIKA** empezó a publicarse en el **WEEKLY SHONEN JUMP** nº 32 de 1998 y también se publicaron unas 200 páginas, que han sido recopiladas en *tankoubon* (tomo recopilatorio) este mismo año.

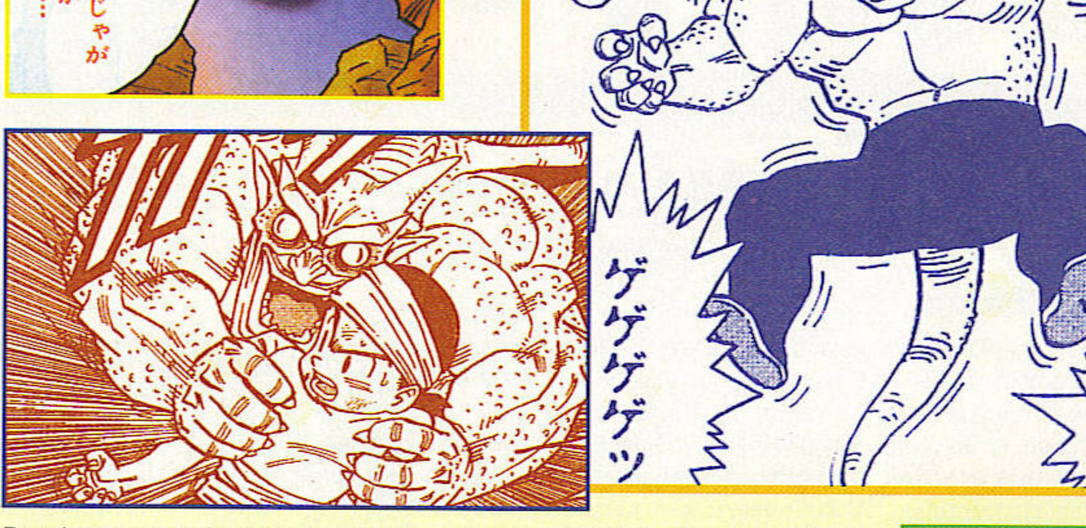


Kajika es un chaval con una maldición: de joven fue malo, atormentó a sus vecinos y llegó a matar a un zorrito aplastándolo a golpe de roca. La cosa no le sentó demasiado bien a **Gigi**, el zorrito en cuestión, que decidió maldecirle transformándolo en un ser medio humano/medio zorro y le impuso una especie de castigo. **Kajika** tiene que salvar el alma de 1.000 seres en apuros para poder recuperar su humanidad. Para asegurarse de que cumplirá, **Gigi** se queda con **Kajika** y le acompaña en su misión redentora en forma de alma, flotante cual nubecilla. La historia empieza cuando **Kajika** está salvando el alma 990, la de una lagartija descuidada, lo que le deja a diez almas de su objetivo.

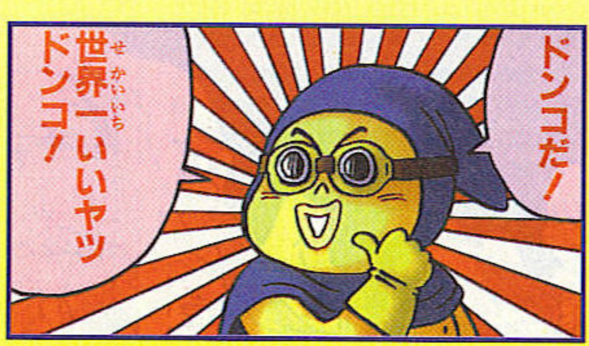






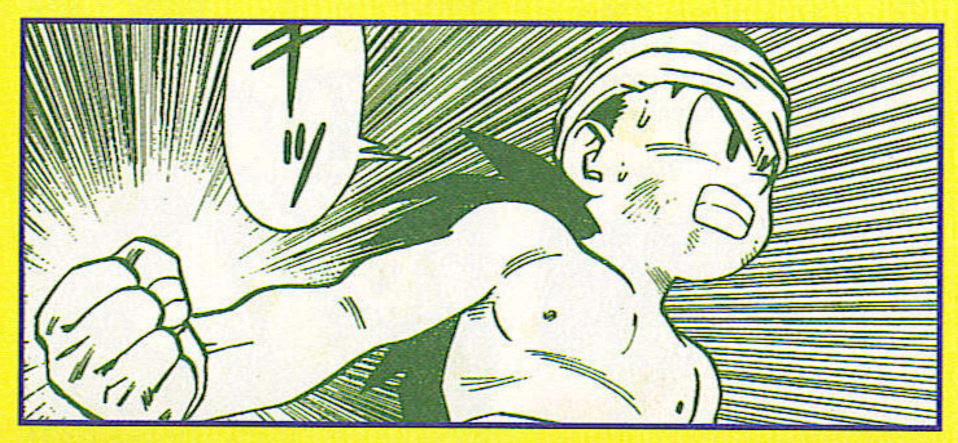


Pero las cosas se le complican cuando en su vida se cruza **Maya**, una ladronzuela que ha conseguido un botín muy peculiar: un huevo de dragón. Por lo que parece, el anterior dueño del huevo no está muy contento, y **Kajika** tendrá que rescatar a **Maya** de una banda de matones enviados para recuperar la reliquia. Tras el primer combate seguirán otros en los que **Kajika** intentará proteger el huevo a toda costa; por suerte es un gran luchador y conoce varias técnicas secretas entre las que se incluye la de eliminar la maldad de los seres vivos. Al final, cumple la misión y el dragón llega a nacer, pero los malos malosos no le pierden el rastro y acribillan al pequeño animal, lo que aprovecha su jefe para beber la sangre del reptil y convertirse en un ser superpoderoso. **Kajika** consigue salvar la vida al dragón, el alma número 1.000, y recupera su humanidad. En el proceso su fuerza se ve multiplicada y con su nueva energía consigue derrotar al hombre-dragón y devolver las cosas a la normalidad. Pero **Gigi** no parece muy contento con su recién recuperado cuerpo (se ha roto la maldición) y engaña a **Kajika** para que le empuje a un precipicio y vuelva a matarle. A pesar de no tener ninguna culpa, **Kajika** vuelve a estar maldito y tendrá que salvar 1.000 almas más para volver a ser humano.



¡KAJIKA EN CATELLANO!

Planeta De Agostini promete, para el mes de octubre, la publicación en tomo de las aventuras de Kajika. La edición española, al igual que la japonesa, se editará en un tomito de 200 páginas en blanco y negro.
O sea, ya estáis avisados. Estad atentos a vuestra librería especializada.





VIDEO CLUB GT

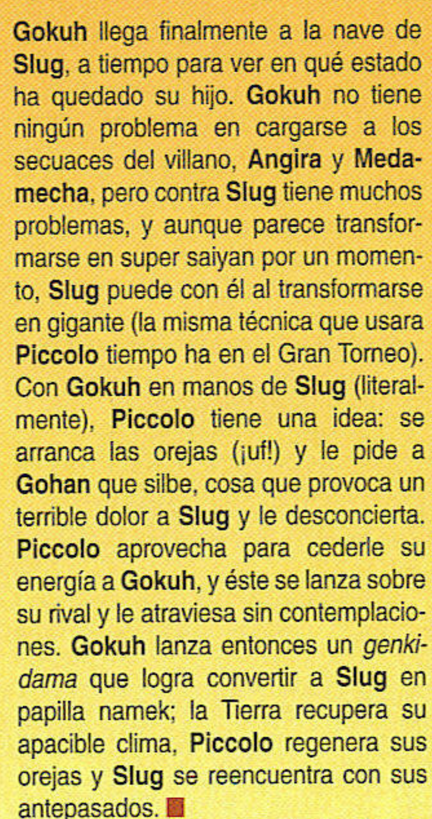


Director: Kozo Morishita
Guión: Takao Koyama
Fecha de estreno en Japón: 19 marzo de 1991

EL SUPER GUERRERO SON GOKUH

SUUPAA SAIYA-JIN DA SON GOKUU

Las primeras películas de **Dragon Ball** son algo así como cinco versiones diferentes de *Marte ataca la Tierra*, en las que **Son Gohan**, en su versión "soy joven y mono", está viviendo su vida cuando atacan los malvados extraterrestres y la cosa se lía. En general, se puede decir que las películas mejoraron cuando apareció **Vegeta**. En este caso, la película empieza cuando el **Dr. Brief** descubre un planetoide que amenaza con estrellarse contra la Tierra, causando el pánico entre la población. **Son Gokuh** y **Klilyn** intentan variar su trayectoria lanzando tremendas olas de energía, sólo para descubrir que el asteroide es en realidad una nave espacial, al mando del namek renegado **Slug**, autoproclamado emperador del universo. **Slug** planeaba repostar combustible en la Tierra, pero visto el planeta, lanza un satélite meteorológico que lo cubre con una espesa capa de nubes. Una vez congelado el planeta debido al efecto invernadero, sus soldados empiezan a aterrorizar a la población. Además, **Slug** -como buen namek- reconoce la bola de dragón que adorna el gorro de **Son Gohan**, y lee la mente de **Bulma**, descubriendo la existencia del dragón **Shenron** y del dragón radar. **Slug** logra reunir las dragon ball, y desea la eterna juventud, y ni **Piccolo** ni **Gohan** pueden hacer nada para evitarlo.



Gokuh llega finalmente a la nave de **Slug**, a tiempo para ver en qué estado ha quedado su hijo. **Gokuh** no tiene ningún problema en cargarse a los secuaces del villano, **Angira** y **Medamecha**, pero contra **Slug** tiene muchos problemas, y aunque parece transformarse en super saiyan por un momento, **Slug** puede con él al transformarse en gigante (la misma técnica que usara **Piccolo** tiempo ha en el Gran Torneo). Con **Gokuh** en manos de **Slug** (literalmente), **Piccolo** tiene una idea: se arranca las orejas (¡uf!) y le pide a **Gohan** que silbe, cosa que provoca un terrible dolor a **Slug** y le desconcierta. **Piccolo** aprovecha para cederle su energía a **Gokuh**, y éste se lanza sobre su rival y le atraviesa sin contemplaciones. **Gokuh** lanza entonces un *genkidama* que logra convertir a **Slug** en papilla namek; la Tierra recupera su apacible clima, **Piccolo** regenera sus orejas y **Slug** se reencuentra con sus antepasados. ■

Annabel Espada



COSAS QUE PASAN

Surge la pregunta: Piccolo se arranca las orejas a lo bruto (¡uf!) y delante de Slug. ¿Por qué éste no le imita y hace lo propio? Y puestos a preguntar: ¿cómo reclutan tropas estos malvados que quieren conquistar el universo si tienen esta manía de cargarse a sus propios soldados sin más ni más? ■



SUPER SAIYAN A MEDIAS

A pesar del título y de la acción, Gokuh no se transforma del todo en super saiyan en esta película: su pelo se pone de punta y se aclara, pero no se vuelve rubio, y sus ojos se vuelven blancos, no con la pupila azul. ■





Director: Hajime Katsumishi
Guión: Yuichi Matsumishi
Fecha de estreno en Japón: 7 de Octubre de 1993

LOS GUERREROS DE PLATA

GINGA GIRIGIRI!! BUTCHI-GIRI NO SUGOI YATSU

Los guerreros de plata (o La brillante Vía Láctea. El temible despedazador, si os va la versión traducida directamente del japonés), es una película bastante extraña, que no acaba de funcionar por algunas incoherencias del guión, pero que no está mal. Se puede ver como un mero espectáculo de "a ver quién pega a quién", ignorando los problemas de continuidad, del tipo de gente que aparece y desaparece sin saber muy bien por qué. Además, tiene la gracia de contar con un Gran Torneo bastante divertido, que recuerda a tiempos mejores, ya que acaba apareciendo prácticamente todo el mundo (¡hasta el **Lobo-hombre**!).

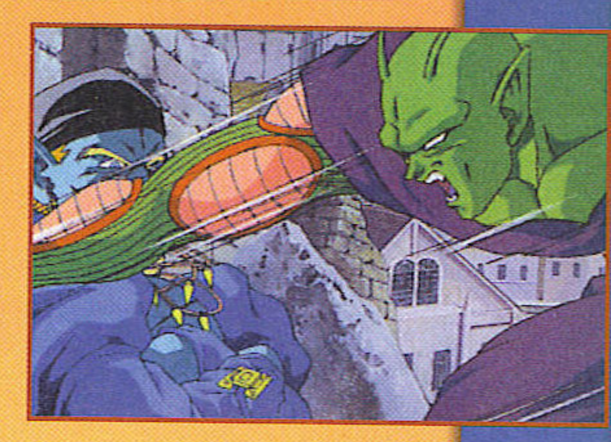
La familia **Money** ha organizado el evento de lucha de la década, para obsequiar al joven **Dollar Money** con un Torneo especial como regalo de cumpleaños. Desde el Más Allá, **Kaioh** y **Gokuh** contemplan el espectáculo, mientras que atraídos por el dinero del premio, **Klilyn**, **Trunks** y **Gohan** deciden participar. Para lograr el premio, hay ocho peleas de todos contra todos; los ocho supervivientes se enfrentan entre ellos, y los cuatro finalistas se enfrentan en unos escenarios especiales contra cuatro luchadores de **Mr. Satan**, disfrazados de aliens (al joven **Dollar** le gustan los aliens). El primero en vencer a su rival, gana el premio y el derecho a enfrentarse a **Satan**. En los cuartos de final, **Trunks** vence a



Vegeta y Trunks en una bonita demostración de amor familiar.

Ten Shin Han, mientras que **Satan** descubre quién se ha presentado al Torneo e intenta huir. En casa de **Kaioh Sama**, **Gokuh** se entretiene jugando a cartas con **Bubbles**; todo se desarrolla de manera normal. **Klilyn**, **Trunks**, **Gohan** y el luchador de sumo **Dosukoi** llegan a la fase final... pero en los escenarios, la cosa se complica: los ganadores no se enfrentan a los colegas de **Satan**, sino a **Gokua**, **Bido**, **Bujin** y **Zangya**, cuatro luchadores que **Kaioh** reconoce como pertenecientes al grupo de **Boujack**, un malvado huido del planeta de **Kaioh Sama**.

Pero como **Gokuh** se cargó dicho planeta en su lucha contra **Cell**, **Boujack** ha huido y la situación es explosiva, ya que quiere vengarse de **Kaioh** matando a "sus" luchadores. La batalla va muy mal para los héroes, atrapados en uno de los escenarios del combate, incluso cuando **Vegeta** aparece para luchar junto a **Trunks**, ambos convertidos en super saiyans. También llega



Satan -a la fuerza- pero su intervención se reduce a destruir la cámara que transmitía el combate. Finalmente, **Boujack** atrapa a **Son Gohan** y se dispone a machacarlo. Para salvarle, **Gokuh** se salta todas las reglas y se materializa por un instante en la Tierra, liberando a su hijo. **Gohan** se recupera y, rabioso, se transforma en super saiyan, esta vez de nivel 2. Hace limpieza y liquida a **Bido** y **Bujin**; el propio **Boujack** mata a su compañera, **Zangya**, y **Gohan** acaba entonces con **Boujack**. Como nadie sabe qué ha pasado, **Satan** queda de nuevo como el salvador de la humanidad...

Annabel Espada



CARTAS Y LOGOS

- **Lo mejor de la peli debe de ser la increíble partida que disputan Gokuh y Bubbles en los restos del planeta de Kaioh. Juegan con cartas de póker, en las que un Joker es Uranai Baba, el otro parece Trunks y el Rey y la Dama son Pilaf y Mai. ¡Queremos una baraja como ésa!**
- **El logo del merchandising Mr. Satan, como en el pin que lleva Dollar Money en su gorro, refleja la caída de bigotes y la inconfundible sonrisa de su héroe, qué cosas.**

Tinta China

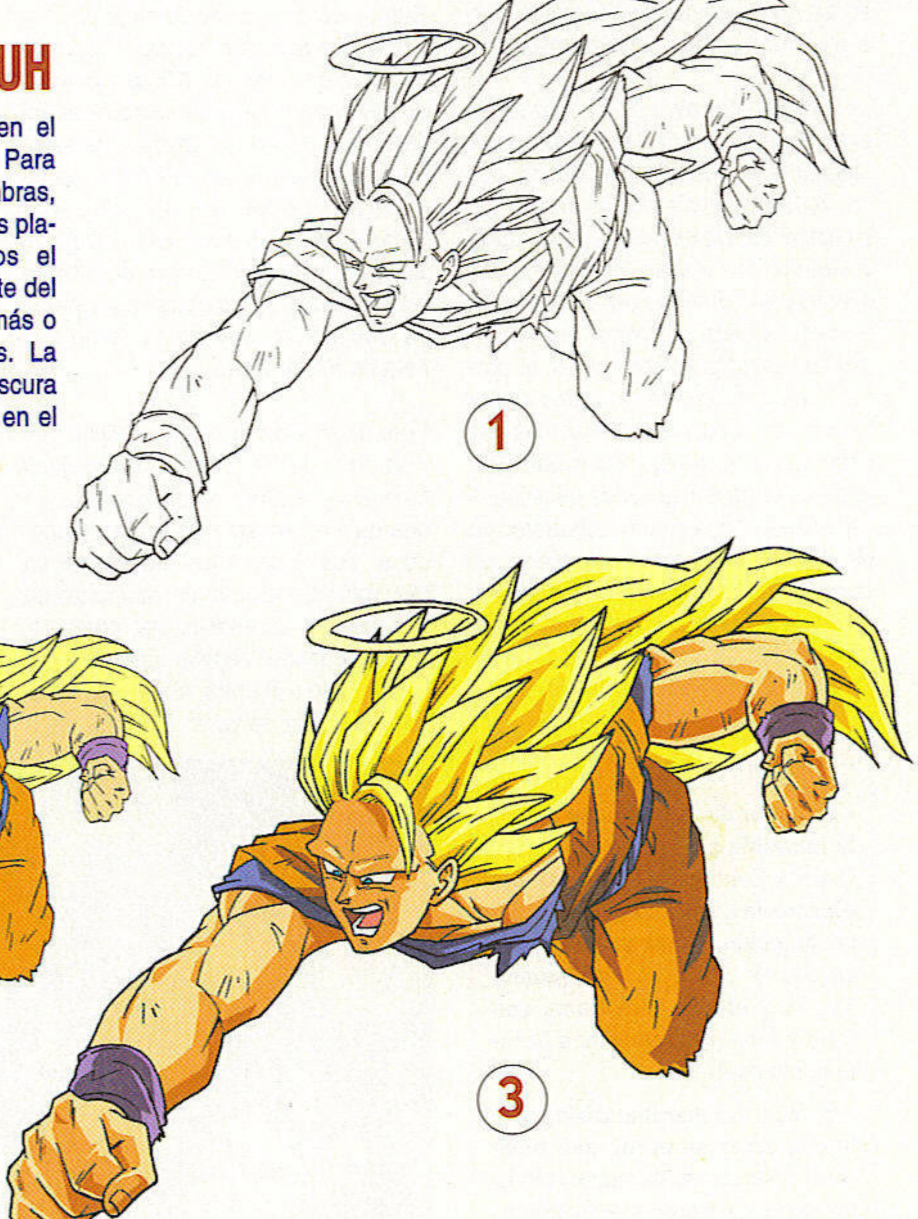
Por Núria Peris

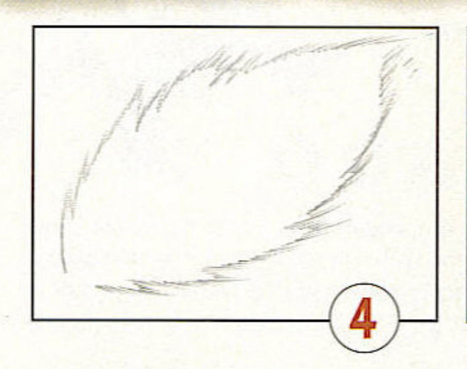
HOY: CÓMO PINTAR EFECTOS DE LUZ

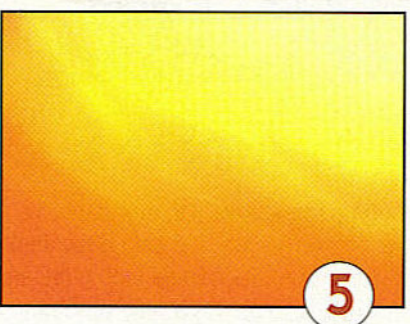
Recordando el número anterior, hablábamos sobre cómo colorear con el ordenador usando programas como **Illustrator**, **Corel Draw**, o en este caso, **Photoshop**.
¿Qué haría **Son Gokuh** sin sus *kame hames*? Pues no se hable más. Si os gustó , aquí tenéis algunos consejos más para poner rayos, llamaradas de energía y efectos de luz a todas vuestras ilustraciones a color.

PINTANDO A GOKUH

Primero introducimos el dibujo en el ordenador mediante un escáner. Para no haceros un lío con las sombras, empezamos coloreando con tonos planos. Seguidamente, escogemos el color de la sombra para cada parte del cuerpo y nos imaginamos que (más o menos) la luz viene por detrás. La segunda sombra, mucho más oscura que la primera, la ponemos sólo en el pelo, la piel y el traje. ■





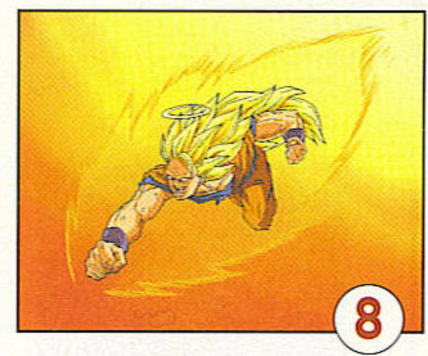




DEFINIENDO LA AUREOLA

Este fondo se puede crear a partir de filtros de **Photoshop** o pintándolo con el aerógrafo. Previamente, hemos escaneado la aureola dibujada con lápiz. La seleccionamos y la pegamos en el documento del fondo (capa 1), centrándola en el medio. Escogemos un aerógrafo grande a poca presión y con un poco de amarillo repasamos suavemente el interior de la aureola. Seleccionamos a **Gokuh** para pegarlo en este documento (capa 2). Si hace falta se reduce un poco a **Gokuh** para poder encajarlo mejor dentro de la aureola. Finalmente, acoplamos las capas. ■

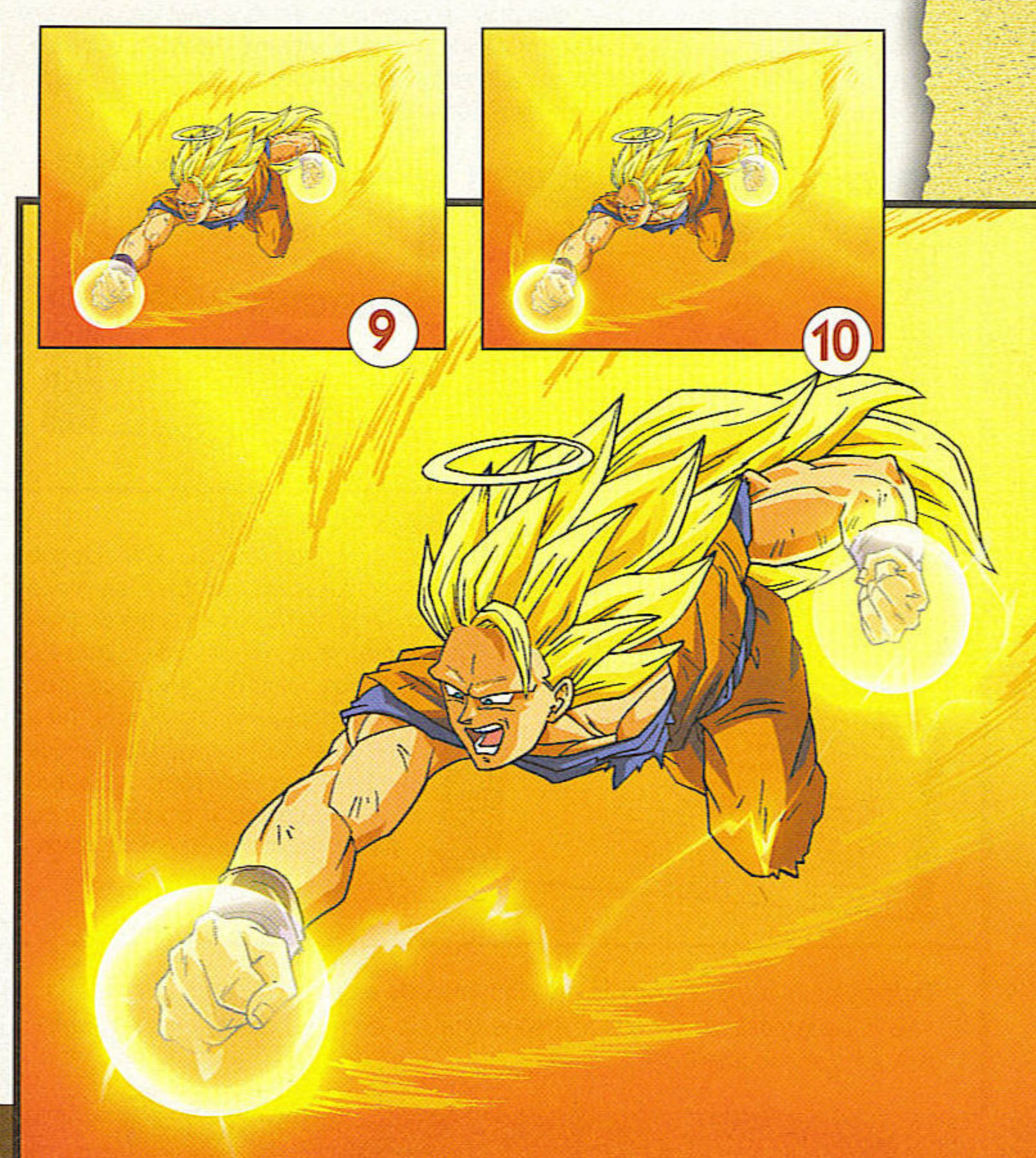




LAS BOLAS DE ENERGÍA

Creamos dos selecciones redondas, una para cada puño. Con el aerógrafo a poca presión y el color blanco, pintamos un poco el interior de la bola, sobre todo los márgenes. Tras esto, invertiremos la selección. Cogeremos otra vez el aerógrafo y con 100% amarillo daremos unos toques al reborde de las bolas.

Para acabar, podemos hacer un efecto final. Con el lazo realizamos una selección parecida a un rayo. Y lo pintaremos de la misma manera que las bolas de energía. ■



welcome to....

www.giru.gt

TORIYAMA, ENREDADO

Este mes, dedico esta sección únicamente a una página web. ¡Sí, qué pasa! Ya, claro, vosotros pensaréis que "este señor se ha cansado de buscar páginas web y ahora nos viene con que sólo describirá una web al mes". ¡Pues no es tan simple! Este mes celebramos en esta sección la existencia de una página web gloriosa sobre el maestro **Toriyama**. Su nombre y su dirección es TORIYAMA.ORG (http://www.toriyama.org). Y sin más preámbulos, paso a explicaros por qué esta página merece un artículo entero para ella sola.

ÁLVARO PRIETO

1. La presentación

Cuando introduces la dirección de esta página en tu navegador, lo primero que ves es un dibujo de **Toriyama** sobre la nueva película de STAR WARS. Y cuando entras podrás ver a **Darth Tori**, en tres dimensiones, amenazándote con su sable láser frente al índice de la página, que, aunque a primera vista está en japonés, una vez pasas el cursor por encima de los textos, se muestran en inglés, mucho más inteligible que el japonés.



2. Las secciones

THE AKIRA TORIYAMA SUPER DATABASE

LA SÚPER BASE DE DATOS DE AKIRA TORIYAMA es una reunión alucinante de datos sobre el autor de DRAGON BALL que ensombrece a cualquier sección semejante en cualquiera de las otras páginas web descritas anteriormente en esta sección. Aquí se hace mención de todas las etapas profesionales de **Toriyama**, desde sus inicios hasta su situación actual. Cuenta con subsecciones referentes a todos los trabajos de manga del maestro, incluso los menos conocidos.







THE DEFINITIVE DRAGON BALL (AND DRAGON BALL Z) EPISODE GUIDE

Ésta es la guía de episodios de DRAGON BALL "definitiva". En ella se describe con cuidado el argumento de los cientos de episodios de DRAGON BALL emitidos en televisión.



VIDEO GAMES

En esta sección de videojuegos encontraréis los nombres de todos los juegos basados en obras de **Toriyama** para todos los sistemas, incluidos algunos sistemas que jamás llegaron a nuestro país. También salen listados aquellos juegos en los que **Toriyama** colaboró como diseñador o dibujante, pero que no estaban basados en ninguna de sus obras.

MULTIMEDIA

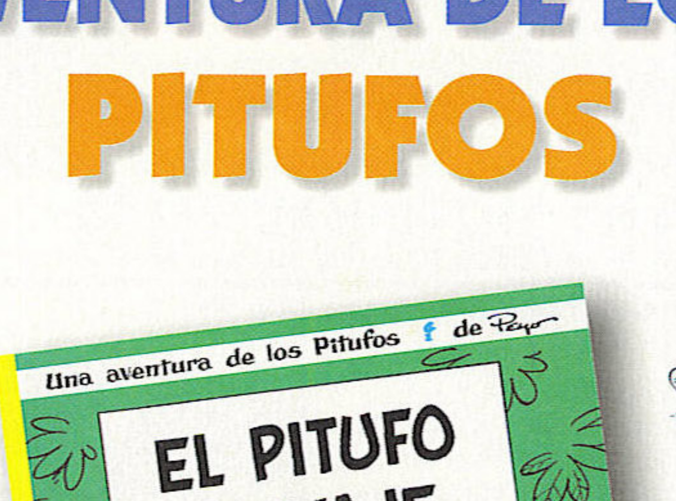
Para los viciosos de los dibujos y los vídeos, aquí encontraréis algunas piezas difíciles de encontrar en otras páginas web, así como muestras del arte de **Toriyama** en todas sus épocas. Portadas de cómic, trabajos especiales que sólo podréis ver en esta web. Ésta es, junto con la base de datos, la sección más interesante de la página.

Definitivamente, por el interés del contenido de esta página y su buen gusto, vale la pena pasarse por ella al menos una vez en nuestros periplos por Internet. ¿A qué esperáis?

Y eso es todo por hoy, navegantes... Recordad que podéis enviarnos vuestras direcciones, personales o no, a nuestro siempre abierto buzón de sugerencias:

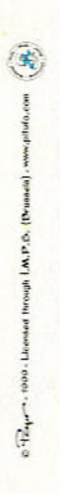
revistagt@norma-ed.es

VIVE LA NUEVA AVENTURA DE LOS PITUFOS











¿Creías que los conocías a todos? Pues aún te falta

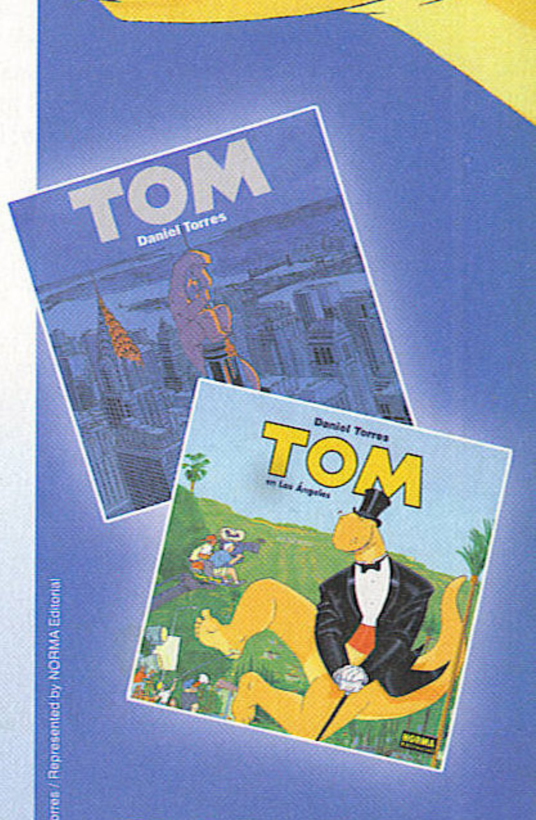
EL PITUFO SALVAJE

48 págs. 975 ptas. A LA VENTA EL 25 DE JULIO.
También disponible en catalán.

VIAJA CON TU AMIGO MÁS GRANDE

TOM

de Daniel Torres



YA A LA VENTA

También disponible en catalán.



SI NO ENCUENTRAS ESTOS LIBROS EN TU PUNTO DE VENTA HABITUAL, PÍDELOS A NUESTRO SERVICIO DE VENTA POR CORREO. TEL.: 902 120 144

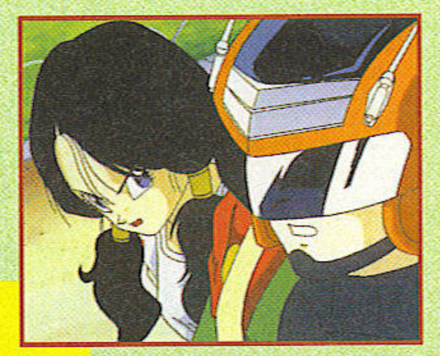


Historia de una larga historia

EL 25º TORNEO DE ARTES MARCIALES

Capítulos 421 a 446 • Tomos de manga 36 a 38

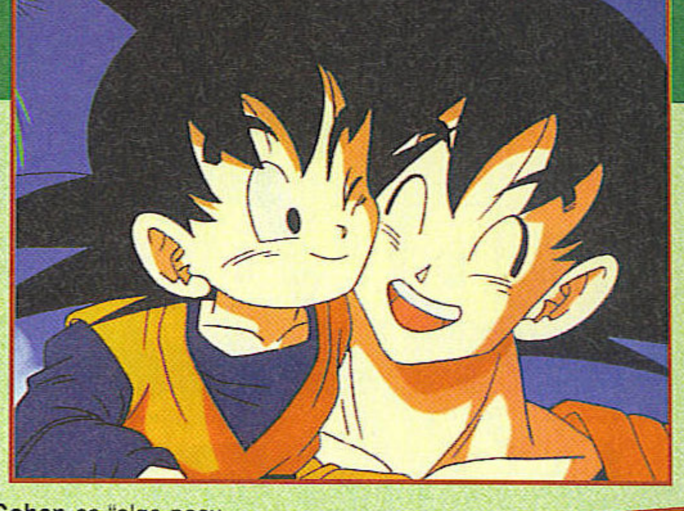
¡Bienvenidos a Satan City! La ciudad natal de **Mr. Satan** ha cambiado de nombre en honor a este singular héroe, que logró vencer al monstruo **Cell** en el famoso Cell Game (o eso dice él). Entre los nuevos residentes de esta moderna urbe se cuenta **Son Gohan**, que debe asistir al instituto de la ciudad, la Orange Star High School. Pero la herencia saiyan tira, y **Son Gohan** se convierte un poco por casualidad en el defensor de la ciudad, adoptando la identidad secreta de **Great Saiyaman**. "Secreta" para todos excepto para **Videl**, la hija de **Mr. Satan**, que encima le chantajea para que participe en el Gran Torneo. Al participar **Gohan**, los demás también se apuntan: **Vegeta** el primero, y hasta **Son Gokuh** que, desde el otro mundo, decide aprovechar la ocasión para tomarse un día de descanso en la Tierra y conocer a su hijo **Son Goten**, que nació poco después de su muer-



VIDEL intenta averiguar la identidad de GREAT SAIYAMAN. Su sorpresa será enorme cuando descubra que no es ni más ni menos que su compañero SON GOHAN.

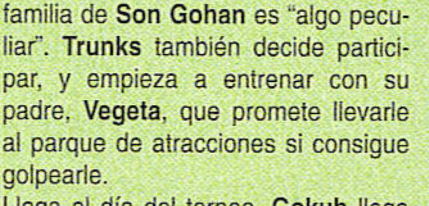


La escenificación (algo teatral) del combate contra Cell poco tuvo que ver con la realidad.



te. **Klilyn** duda en participar, pero **A-18** le convence pensando en la recompensa. Finalmente, hasta **Piccolo** se apunta.

Son Gohan empieza a entrenar con su hermanito, sólo para descubrir con sorpresa que **Son Goten**, con sólo siete años, puede transformarse en super saiyan, y que su madre le ha enseñado los rudimentos de la lucha. También se apunta a los entrenamientos **Videl**, que quiere aprender a volar y a la que **Gohan** convence para que se corte el pelo. La pobre **Videl** va a descubrir por las duras que la familia de **Son Gohan** es "algo peculiar". **Trunks** también decide participar, y empieza a entrenar con su padre, **Vegeta**, que promete llevarle al parque de atracciones si consigue golpearle.



Llega el día del torneo. **Gokuh** llega acompañado de **Uranai Baba**, y se produce una emocionante reunión. La única noticia negativa es que **Son Goten** y **Trunks** sólo podrán participar en la categoría infantil. Empiezan las eliminatorias, y **Piccolo** muestra una extraña afición a destruir cámaras (para preservar la identidad secreta de **Son Gohan**). Todos los participantes saiyans se clasifican con facilidad y deciden presenciar el torneo infantil. Sin sorpresas, **Son Goten** y **Trunks** se clasifican para la final. **Trunks** lleva ventaja, y acaba ganando, para orgullo de su padre.



Empiezan las cosas serias en el Torneo de adultos, y lo primero que ven nuestros amigos es a dos extraños personajes con aspecto de aliens levitando por ahí: Son **Kaioh Shin** y **Kibito**. También ven a dos luchadores humanos con aspecto francamente extraño, **Yamu** y **Spopobitch**. En el sorteo, **Son Gokuh** y **Vegeta** quedan emparejados. En el primer combate, **Klilyn** se deshace del enorme **Bunta** sin problemas, pero luego empiezan las complicaciones: **Piccolo** se rinde sin llegar a luchar con **Kaioh Shin**, al que ha reconocido como uno de los dioses supremos del Universo, y **Videl** recibe una formidable paliza del extraño **Spopobitch**. En el siguiente combate, **Kibito** le exige a **Gohan** que se transforme en super saiyan. **Kaioh Shin** le inmoviliza, y **Yamu** y **Spopobitch** aprovechan para robarle la energía con un extraño aparato, huyendo acto seguido. Tras ellos salen todos los demás, **Vegeta** incluido, que se siente frustrado por no poder enfrentarse finalmente a **Gokuh**. Quien no sale es **Son Gohan**; **Kibito** le ayuda a recuperarse de su ataque, sin embargo, y él y **Videl** ignoran sus heridas y se unen a la persecución. Durante el vuelo, **Kaioh Shin** explica la historia del malvado hechicero **Bibidi** y su creación, el monstruo **Boo**, que acabaron con todos los **Kaioh** excepto él mismo hace milenios. Esta amenaza ha resurgido ahora con **Babidi**, el hijo de **Bibidi**, que pretende resucitar al monstruo, actualmente encerrado en un huevo gigante, aprovechando la energía de los luchadores... ■

Annabel Espada



Muchas son las trampas que el pérfido Babidi tiene preparadas para nuestros valientes amigos. ¿Hasta dónde puede llegar su maldad?



mundo DRAGON BALL

Sólo puede quedar uno

Combates, duelos, acción, emoción... Todo esto y mucho más lo hemos encontrado en cada uno de los Torneos de Artes Marciales, unos eventos que dentro del DRAGON WORLD se han convertido en referencias ineludibles para poner a prueba la destreza de nuestros amigos. Es la ocasión de repasar estas reuniones de grandes luchadores y recordar los momentos más gloriosos que en ellas se han vivido.

POR RUY RAMOS

21° torneo

Ganador: Jackie Chun **Finalista:** Gokuh

Primer torneo en el que participó **Son Gokuh**. Esta competición estuvo marcada por el misterio que envolvía al participante ganador, **Jackie Chun**, que no era otro que el maestro de las artes marciales **Mutenroshi**. Derrotó fácilmente a **Yamcha**, pero estuvo a punto de no llegar a la final del torneo frente a uno de sus alumnos, **Klilyn**, que con su picardía estuvo a punto de sacar fuera del tatami a su rival. **Son Gokuh**, por su parte, venció al monstruo **Giran** (que se rindió al ver la increíble fuerza del pequeño saiyan cuando recuperó su cola) y a **Nam**, que tuvo un despiste que **Gokuh** aprovechó para llevarse la merecida victoria.

El combate final de **Son Gokuh** contra **Jackie Chun** fue espectacular. **Jackie** lanzó uno de sus famosos *kame hame ha*, con el que destruyó la luna para que **Gokuh** -convertido en ohzaru- se volviese a convertir en un niño y así poder ganarle definitivamente. Aunque el premio se lo llevó **Jackie Chun**, **Gokuh** dio buena cuenta de él en una cena.



22° torneo

Ganador: Ten Shin Han **Finalista:** Gokuh

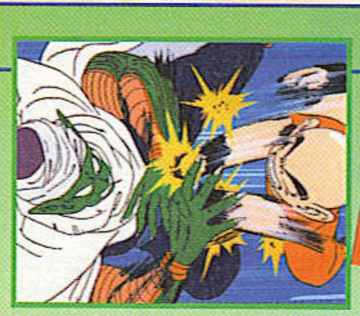
La escuela de la tortuga contra la de la garza, una rivalidad que viene de muuuuuchos años atrás. **Yamcha** cayó derrotado de forma estrepitosa en el primer enfrentamiento, ya que aunque al principio parecía que podía ser un combate igualado, **Ten Shin Han** ganó sobradamente, pese a aprovechar para lesionar a **Yamcha** cuando se encontraba fuera de combate. Por otro lado, **Klilyn** derrotó a **Chaoz** "utilizando" la cabeza, y **Jackie Chun** renunció a su combate con **Ten Shin Han** para que las nuevas generaciones de luchadores siguieran adelante. El combate más emotivo lo realizaron los dos alumnos de **Mutenroshi: Gokuh** y **Klilyn**. Se enzarzaron en una pelea feroz, como si de dos rivales de toda la vida se tratase. Como era de esperar, **Gokuh** derrotó a su compañero.

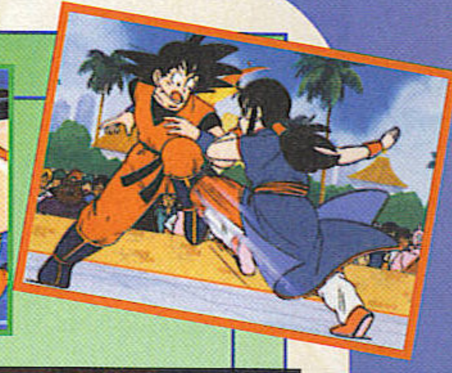
En la final participaron **Gokuh** y **Ten Shin Han**. Este último se llevó la victoria, en parte gracias a la suerte (aunque esto no significa que no lo mereciese). Los dos contendientes utilizaron todas las técnicas que conocían, lo que convirtió el combate en algo realmente épico.

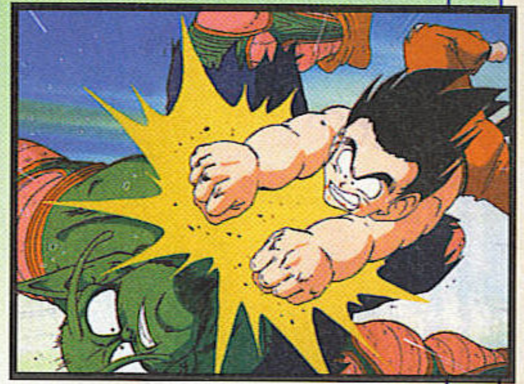
23° torneo

Ganador: Gokuh **Finalista:** Piccolo

Este evento se recuerda como uno de los torneos más sangrientos (no en vano uno de los participantes era **Piccolo Jr.**). Uno de los enfrentamientos puede considerarse como bíblico por sus especiales características: los contendientes eran **Dios** y el hijo del rey de los demonios, **Piccolo**. Este último ganó al esquivar el *mafuba* (la técnica de encerrar a una persona) y devolvérselo a su rival. **Piccolo** también derrotó a **Klilyn** y se enfrentó a **Gokuh** en la final. **Gokuh**, en su recorrido por la competición, había vencido a su futura mujer (**Chichi**) y a **Ten Shin Han**. En este combate, **Gokuh** demostró una gran fuerza y resistencia, ya que ninguna de las técnicas realizadas por **Ten Shin** cansaron lo más mínimo a **Gokuh**. Nuestro amigo demostró que su entrenamiento en el palacio de **Dios** no había sido en vano. La final fue épica y sangrienta, desatando la histeria colectiva de todo el público que allí se reunió al darse cuenta de que el rival de **Gokuh** no era otro que el malvado **Piccolo**. El choque no pudo ser más intenso: dos luchadores casi igualados en un combate a muerte. Cuando todos daban por hecho que **Piccolo** ganaría el torneo, un **Gokuh** malherido derrotó a su adversario, haciendo gala de un espíritu insuperable.
Tras ser declarado vencedor, el bueno de **Gokuh** dejó que su rival se marchara tranquilo para poder enfrentarse a él otra vez.







24° torneo

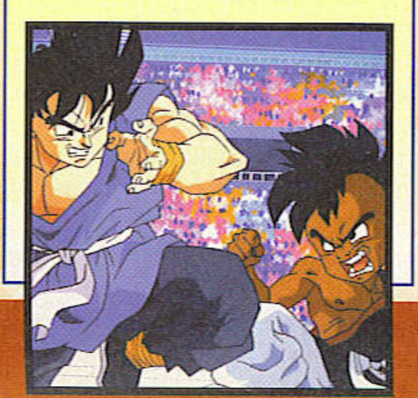
Ganador: Mr. Satan

Un torneo donde ninguno de los guerreros Z participó, y que no tenía la más mínima gracia. **Mr. Satan** se llevó el título y el nombre de hombre más fuerte del planeta Tierra. No hace falta decir que los participantes no eran ninguna maravilla.

26° y 27° torneo

Ganador: Mr. Satan **Finalista:** Mr. Boo

Dos torneos con una similitud increíble: **Mr. Satan** y **Mr. Boo** (que fue el encargado de eliminar a los rivales importantes) se enfrentaron en la final, y **Boo** se dejó ganar para que el héroe de la humanidad no defraudara a su gente. De esta manera, los habitantes de la Tierra pueden respirar tranquilos, ya que siguen teniendo a su gran campeón para que los proteja.

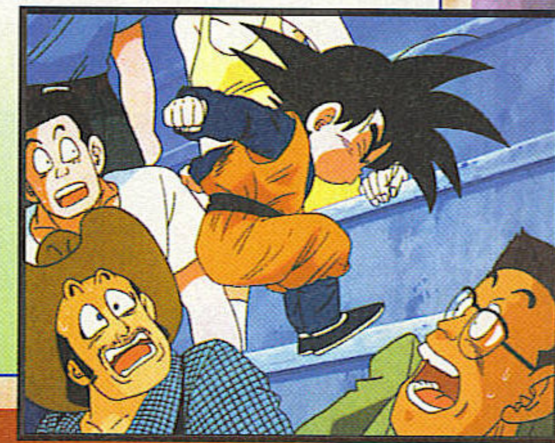


25° torneo

Ganador: Mr. Satan **Finalista:** A-18

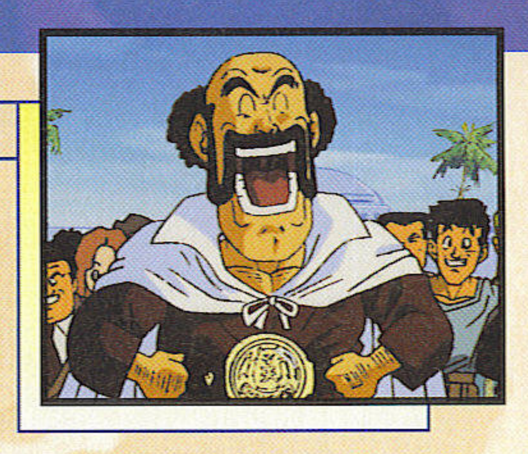
En esta ocasión, el torneo tenía dos categorías: la categoría infantil y la adulta. En la infantil, los dos únicos participantes de verdadera categoría eran **Son Goten** y **Trunks**. Los dos se deshicieron de sus respectivos oponentes y se enfrentaron en la final. **Trunks** se alzó con el título, y como estaba previsto, se enfrentó al mismísimo **Mr. Satan**, que "se dejó ganar", para no poner en ridículo al chaval.
Más tarde, en el plato fuerte del torneo, se encontraron luchadores de todas las clases: algunos tan conocidos como **Gokuh** (que volvía del mundo de los muertos), **Klilyn**, **Vegeta**, **A-18**, **Videl**, **Great Saiyaman**... y otros tan desconocidos como **Spopobitch**, **Kaioh Shin**, **Mighty Mask** (**Goten** y **Trunks**), **Killer** o **Punta**. Al principio parecía un torneo normal y corriente. **Klilyn** ganó a **Punta**, **Videl** luchó al límite y perdió el combate frente a **Spopobitch** (aunque si el combate se hubiera decidido a los puntos, **Videl** habría ganado de calle). Pero cuando llegó el turno de que **Son Gohan** demostrase que no había perdido la forma desde el Cell game, ocurrió algo inesperado. **Spopobitch** y su compañero saltaron encima del saiyan, y absorbieron su energía con un extraño aparato. Al huir, le siguieron la práctica totalidad de los participantes para ver qué pasaba. En el torneo sólo quedaron cinco contendientes, dos de ellos a destacar: **Mighty Mask** y **A-18**. La bella androide se deshizo de todos sus rivales, excepto de **Mr. Satan**, por quien se dejó sobornar para dejarse ganar.



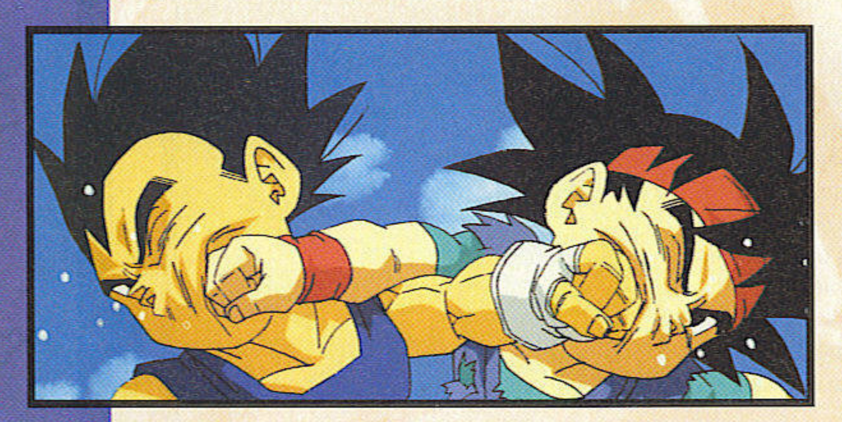


28º torneo

Ganador: Mr. Satan   Finalista: Oob



Satan no estaba para muchos trotes, pero seguía dando guerra (aunque en esta ocasión sin **Mr. Boo** participando en los torneos). **Oob** era su rival, y la final dejaba ver claramente que el título se lo iba a llevar este último. Sin embargo, en lo más profundo de sí mismo, la parte de **Mr. Boo** que anidaba en su corazón le rogó que se dejara ganar. La razón era que la gente se sentiría muy defraudada si **Mr. Satan**, su héroe, caía en la final. Así, en otro patético combate, **Mr. Satan** consiguió un nuevo título, y renovó su papel de héroe terrestre.



Torneo de las Artes Marciales, 100 años después

Lo poco que sabemos de este combate es que **Pan**, ya anciana, asistió como espectadora esperando ver a su nieto participar por primera vez en un torneo de las artes marciales. No se sabe si fue mala leche o una jugarreta del destino, pero a **Gokuh Jr.** -nieto de **Pan** y tataranieto de **Son Gokuh**- le tocó luchar contra un miembro de una familia muy conocida: **Vegeta Jr.** No conocemos el desenlace, pero seguro que fue un combate de lo más espectacular.

Torneos Especiales

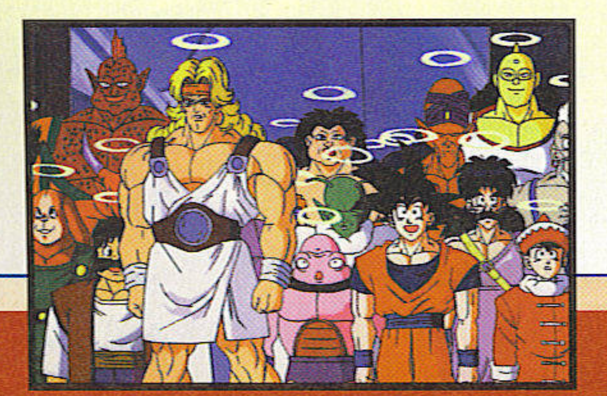
Uranai Baba



Después del primer torneo, y en una de las numerosas búsquedas de las bolas, **Son Gokuh** acudió a **Uranai Baba** (la hermana de **Mutenroshi**) para solicitar sus servicios como adivina. Al no disponer de dinero, el pequeño saiyan tuvo que enfrentarse a los mercenarios fantasma de la anciana, siendo el último contrincante su abuelo adoptivo **Son Gohan**, resucitado para la ocasión.

Torneo del más allá

Entre el Cell Game y la llegada de la nueva generación, **Son Gokuh** estuvo entrenando en el más allá. Para aprovechar la ocasión, se celebró un combate donde participaron los mejores luchadores fallecidos. Allí se pudo admirar la habilidad de seres como **Paiku Han**, **Olibu** o **Chyapuchai**.



Cell Game



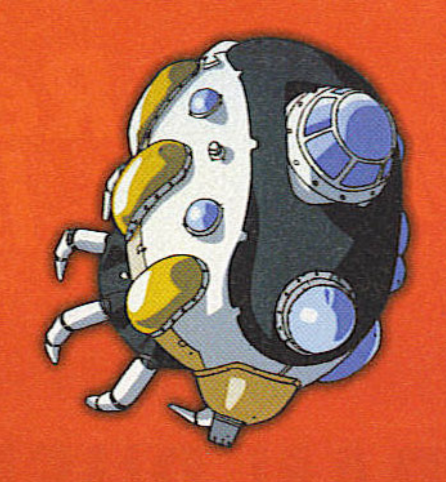


El "bicho" creado por el **Dr. Gero** quiso retar a los mejores guerreros de la Tierra para demostrar que era el combatiente perfecto. **Son Gokuh** se enfrentó a él, pero se rindió para ceder el turno a su hijo **Son Gohan**, que estuvo a punto de ganarle. Un exceso de confianza permitió que **Cell** se recuperara y que intentase destruir la Tierra, pero **Gokuh**, sacrificando su vida y la de **Kaioh Sama**, evitó la tragedia. El combate no acabó ahí, ya que **Gohan** tuvo que vaporizarlo con un increíble *kame hame ha*, ayudado por el espíritu de su padre.

Torneo de Dollar Money

La familia **Money** organizó un torneo como regalo de cumpleaños para el benjamín de la familia, el pequeño **Dollar Money**. A diferencia de las anteriores, esta competición sigue una estructura de todos contra todos, en la que sólo puede quedar un ganador. Nuestros amigos participan, pero nadie queda ganador al ser el combate interrumpido por **Boujack** y sus secuaces (más información en el **Videoclub GT** de este número).

DRAGON BALL GT
LA REVISTA

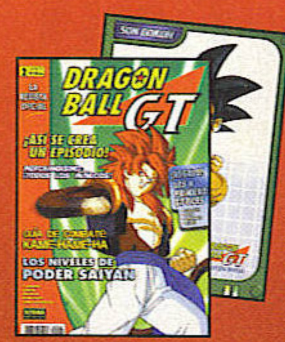


¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

PRODUCTO	PRECIO	CANT.	TOTAL
Dragon Ball GT: La revista nº1	450 ptas.		
Dragon Ball GT: La revista nº2	450 ptas.		
Dragon Ball GT: La revista nº3	450 ptas.		
Dragon Ball GT: La revista nº4	450 ptas.		
Dragon Ball GT: La revista nº5	795 ptas.		
Dragon Ball GT: La revista nº6	450 ptas.		
Dragon Ball GT: La revista nº7	450 ptas.		
Dragon Ball GT: La revista nº8	795 ptas.		
Dragon Ball GT: La revista nº9	450 ptas.		
TOTAL			
Envío Urgente: 950 ptas. (4-6 días) Envío correo certificado: 500 ptas. (3-4 semanas)			
TOTAL			



Contenidos: Los comienzos de Akira Toriyama, colecciones de Trading Cards, secretos de la serie.
Regalo: Maxi-Poster GT.



Contenidos: Cómo se crea un episodio, los niveles de poder saiyan, guía de muñecos de Dragon Ball.
Regalo: 4 GT Files.



Contenidos: Las fusiones de Dragon Ball, Gokuh contra Vegeta, entrevista a Nacho Fernández.
Regalo: 4 GT Files.



Contenidos: Los secretos del 4º nivel, las últimas Trading Cards, Goten contra Trunks, las chicas al poder.
Regalo: Avance del Juego de Rol.



Contenidos: Extra con portafolio, guía de planetas de GT, los ataques más famosos de Gokuh.
Regalo: 4 GT Files.



Contenidos: Todas las fusiones de Dragon Ball, los libros de arte de Akira Toriyama, cronología DB.
Regalo: 4 GT Files.



Contenidos: Cronología DBZ, los luchadores de manga cara a cara, los dobladores de la serie.
Regalo: PasaGTiempos gigante.



Contenidos: Extra con agenda de verano, listado de todos los saiyans conocidos, Gokuh vuelve a TV.
Regalo: Calendario de verano.



Contenidos: Especial: todos los androides del Dr. Gero, llega Super A-17, Toriyama también fue un fan.
Regalo: Suplemento concurso GT.



DATOS PERSONALES	FORMA DE PAGO	PAGO CON TARJETA
Nombre y apellidos	❑ Sellos de Correo (de 5-10-50-100-200-500)	Nº Tarjeta ....
Dirección	❑ Giro postal adjunto	Fecha de caducidad ....
Población	❑ Ingreso en Caja Postal cta. 5.062.225	Nombre y apellidos del titular ....
C.P. .... Provincia	❑ Tarjeta de crédito. Nombre tarjeta	DNI ....
Teléfono	❑ Talón adjunto	Teléfono ....
	❑ Eurocheques (mínimo 15.000)	Firma:





PAN PUEDE CON TODOS

¿Qué tal? ¿Ya habéis explotado al máximo los trucos que os ofrecimos el mes pasado? Pues este mes preparaos, porque como homenaje a la hermosa muchacha que ocupa vuestros más locos sueños, vamos a mostraros una baraja tipo para utilizar a Pan como personaje y no perder ni una sola partida. ¡Las mujeres al poder!

POR EL ÍNCLITO DR. BRIEF



Pan es, sin lugar a dudas, el personaje más rápido de todo el **JDR**, y eso la convierte en una de las cartas más atractivas para los jugadores. Sin embargo, tiene un punto débil evidente: su Poder de combate es muy bajo. Por ese motivo, la siguiente baraja ha sido concebida siguiendo dos conceptos básicos: potenciar de todas las maneras posibles la capacidad en combate de **Pan** y reducir al máximo la necesidad de entrar en combate, utilizando cartas que nos permitan esquivar enemigos o acceder a bolas de dragón de otras formas.

ALIADOS

Evidentemente, no pueden faltar ni **Lemu** ni **Mr. Satan**. La primera nos permitirá, mediante su sacrificio, acceder a una bola de dragón en un planeta, y la deberíamos reservar para un enemigo que sepamos a ciencia cierta que está más allá de nuestras posibilidades derrotar. En cuanto a **Mr. Satan**, aunque su utilidad es relativa, deberemos jugárnosla y utilizarlo, en combinación con **Velocidad**, contra un enemigo potente. De esta manera, podremos tirar

Pan puede con todos

Personaje	Acción
Pan	Engaño
Aliados	Punto débil
Piccolo	Velocidad (x2)
Chichi	Ánimos (x2)
Kaioh Shin	Chö Kame Hame Ha
Mr. Satan	Taiyö Ken
Oob	Kame Hame Ha x10
Boo	Super Saiyan 2
Mutenroshi	Super Saiyan 3
Gregory	Super Saiyan 4 (x2)
Ten Shin Han	Genkidama
Lemu	Chö Genkidama (x2)
Objetos	Ohzaru (x2)
Giru	Teletransporte (x2)
Armadura (x2)	Ataque múltiple (x2)
	Plan genial (x2)
	Templo de Dios
	Hallazgo espacial (x2)
	Retirada prudencial
	Decisión
	+ 1-10 otras cartas









dos veces en el combate, y si nos sale algún 6 en el dado, habremos dado cuenta de un enemigo duro sin niguna pérdida. Lamentablemente, si no sale ningún 6, deberemos despedirnos del venerable abuelo de **Pan** y campeón de la humanidad...

Tanto **Gregory** como **Mutenroshi** han sido incluidos en el mazo para potenciar un poco el ridículo 3 de Poder de **Pan**, de forma que si tenemos a los dos encima de la mesa, el Poder básico de nuestro personaje para un combate será de 6: 3 +2 (**Gregory**) +1 (**Mutenroshi**).

El resto de aliados han sido incluidos para participar en combates difíciles en lugar de **Pan**, particularmente **Piccolo**, **Ten Shin Han**, **Kaioh Shin** y **Oob**. **Chichi** siempre vendrá bien para evitar una derrota inesperada, y **Boo** nos permitirá bajarle los humos a un enemigo duro de roer.

CARTAS DE ACCIÓN

La inmensa mayoría de las cartas de acción que hemos incluido son, evidentemente, de combate. De hecho, se trata del arsenal más poderoso de ataques que se puede reunir en el juego, y es que **Pan** lo va a necesitar si quiere medirse en condiciones con los enemigos más duros que se podría encontrar. (Imaginaos con su 3 de Poder enfrentándose a todo un **Vegeta Baby**, con su Poder 15).

Además de todo el arsenal de **Kame Hame Ha**, **Taiyö Ken**, **Chö Genkidama**, etc., no podían faltar dos cartas básicas para **Pan** como son **Plan Genial** y **Estrategia Brillante**, que le permitirán ganar algún combate apretado.

También se han incluido cartas como **Ánimos** o **Punto débil**, que nos pueden resultar sumamente útiles en combate contra pesos pesados.

A esta base se pueden añadir unas cuantas cartas de elección libre, según los oponentes que tengamos en la partida: cartas que nos permitan recuperar objetos, recuperar aliados, etc. En cada partida debería variar, pero siempre sobre esta base. Y que alguien me escriba si pierde alguna partida con esta baraja... ■



ATAQUE MÚLTIPLE
ACCIÓN
Sólo se puede jugar antes de un combate. No cuenta para el límite de una carta por turno. Juega dos cartas (en lugar de una) al comenzar el combate. Descarta a continuación.
106

ATAQUE MÚLTIPLE será un pilar básico si queremos enfrentarnos a los enemigos más poderosos con garantías. Combínalo con OZHARU y SUPER SAIYAN 4, y hasta VEGETA BABY temblará.

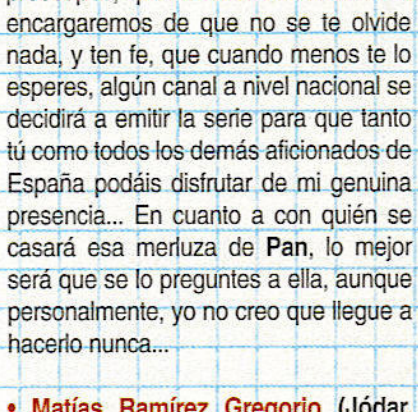
Hola, soy ~~Pan~~ Pilaf deja tu mensaje

Correo de los lectores

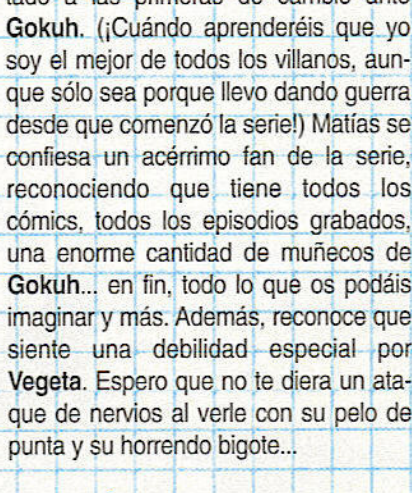
¡Sí, por fin! Después de nueve números soportando a esa pesada de Pan, por fin vais a poder disfrutar de un correo como Dios manda, como que me llamo el Gran Pilaf. Aprovechando que esa mojigata está de vacaciones, me he colado en su casa para poder responder a los muchos amigotes que escriben sus cartas a Pan pero que en el fondo me admiran a mí y a nadie más que a mí. ¡Vamos a ello!

• **David Cisneros** (**Sabadell**) insiste en que existe un 5º nivel de super saiyan, que él lo ha visto. ¡Qué pesados! Mira, yo conozco mejor que nadie a ese mequetrefe de **Gokuh**, y te aseguro que jamás le he visto superar el cuarto nivel. Puede que lo que tú hayas visto sea un imitador, que de ésos hay muchos por ahí, tanto de **Gokuh** como míos... Espero que disfrutaras de los cómics que aparecieron en la revista en el número anterior. La verdad es que la calidad en general de todas vuestras historias ha sido muy alta, y la elección fue mucho más complicada de lo que se esperaba, pues todos eran muy buenos. Creo que la decisión final no decepcionó a nadie. Les paso tus saludos a esos pedazos de artistas que son **Javier Olivares**, **Núria Peris** y **David Ramírez**, aunque no sé qué les veis, porque yo dibujo bastante mejor que ellos...

• **Marta Blanco Cañas** (**L'Hospitalet del Llobregat, Barcelona**) nos envía un precioso carnet del **Videoclub GT**, una de mis más grandes creaciones y verdadera alma de esta revista. **Marta** está preocupada porque la emisión de **Dragon Ball GT** ha finalizado en el canal autonómico de Catalunya y quiere que la vuelvan a reponer cuanto antes, no se a que se le vaya a olvidar ningún detalle de nuestra serie favorita. Tú no te



preocupes, que desde esta revista nos encargaremos de que no se te olvide nada, y ten fe, que cuando menos te lo esperes, algún canal a nivel nacional se decidirá a emitir la serie para que tanto tú como todos los demás aficionados de España podáis disfrutar de mi genuina presencia... En cuanto a con quién se casará esa merluza de **Pan**, lo mejor será que se lo preguntes a ella, aunque personalmente, yo no creo que llegue a hacerlo nunca...



• **Matías Ramírez Gregorio** (**Jódar, Jaén**) nos envía un bonito dibujo de **Baby**, ese advenedizo que cayó derrotado a las primeras de cambio ante **Gokuh**. (¡Cuándo aprenderéis que yo soy el mejor de todos los villanos, aunque sólo sea porque llevo dando guerra desde que comenzó la serie!) Matías se confiesa un acérrimo fan de la serie, reconociendo que tiene todos los cómics, todos los episodios grabados, una enorme cantidad de muñecos de **Gokuh**... en fin, todo lo que os podáis imaginar y más. Además, reconoce que siente una debilidad especial por **Vegeta**. Espero que no te diera un ataque de nervios al verle con su pelo de punta y su horrendo bigote...

• **Elio y Álvaro Soto Alguacil** (**Ceuta**) son dos hermanos que viven por y para



Elio y Álvaro Soto (Ceuta) muestran orgullosos su colección de material Dragon Ball.

Dragon Ball, como bien claro queda a la vista de la foto que acompaña estas líneas. Según ellos, no les queda sitio en el cuarto para meter ninguna cosa más, pero seguirán invadiendo la casa poco a poco. ¡Pero bueno! Tanto espacio dedicado a esta serie y ni siquiera me habéis reservado un pequeño huequecito, a mí, el principal responsable de todo. A ver si voy a tener que ponerme el pelo de punta y vestirme con un kimono rojo

Son... los elegidos de Pilaf... son...

LOS 5 MAGNÍFICOS

1	Pilaf	88 %
2	Shuu	6 %
3	Mai	6 %
4	Son Gokuh	-1000 %
5	Pan	-1000 %

¡Vaya, vaya, quién lo iba a decir! Mi intervención en el correo de este mes ha coincidido con un abrumador cambio de opinión de los lectores, que han visto la luz y han decidido que yo, el pérfido Pilaf, es el héroe de todos sus sueños. Las otras posiciones son meramente triviales...





A la izquierda: **Manuel Mena (Jaén) se ha fabricado un carnet de clara inspiración grafitera.** *A la derecha:* **Desde Mendillorri nos llega el carnet de Íñigo Olóriz, con un diseño más sobrio.**

el dibujo del mes



CAROLINA ORTIZ (Sant Feliu de Llobregat) es la autora de este bonito dibujo de PAN vestida con kimono, el traje típico japonés.

para que se reconozcan mis méritos... ¿Cómo? ¿Que sí que se me ve un poquito? Bueno, pues da igual, yo quiero más espacio, más protagonismo, más... Ejem, perdón, ahora mismo pasaré vuestra dirección a la sección KAME HOUSE para que os podáis cartear con fans de toda España.

• **Carolina Ortiz Gómez (Sant Feliu del Llobregat, Barcelona)**, además de estar ansiosa por cartearse con fans de la serie de toda España, nos envía diversos dibujos, todos ellos muy majetes. No eres la primera en proponer la posibilidad de crear una nueva sección que gire en torno a los nombres japoneses de la serie, cómo se pronuncia cada carácter, etc., pero todavía no nos hemos decidido. Todo depende de vosotros, si sois muchos los interesados, enviad vuestras cartas y así acabaremos de decidirnos. En cuanto a si puedes llegar a ser dibujante, sólo te puedo decir lo que a tantos otros jóvenes aficionados: practica mucho, envía muestras de tu trabajo a todos los sitios que se te ocurran, y con el tiempo, si tienes talento, puede que consigas realizar tu sueño. Otra forma más rápida de alcanzar la fama es dedicarse únicamente a dibujarme a mí, pero claro, no todo el mundo entiende eso...

¡Vaya, me parece oír una llave en la puerta! Debe de ser la repelente de **Pan**, que regresa de vacaciones. Espero que no se dé cuenta de que le he cambiado a **Giru** por un muñeco de **Mazinger Z**. Bueno, yo me voy, pero no os despistéis, amigos, porque **Pilaf** nunca descansa... Cuando menos os esperéis, volveré a estar aquí. ¡Ja, ja, ja!



MARTA NIETO, de Málaga, es la socio número 000001, por lo que vemos en su carnet.



MARTA BLANCO (L'Hospitalet de Llobregat) se ha hecho un carnet muy bonito siguiendo el modelo clásico de la sección.



RAQUEL BARRIENTOS, de Tenerife, envía, entre otras muchas cosas, este tapete de GOKUH hecho por su madre.

No olvides escribirme
a la siguiente dirección:
"Hola, soy Pan.
Deja tu mensaje..."
Norma Editorial S.A.
c/Fluvià, 89.
08019-Barcelona.
O envíame un **e-mail** a:
revistagt@norma-ed.es



• **David Raya Güimil**
C/ Virgen del Lidon nº 28, 2º 3ª
(12004 -Castellón)
Es un amigo que quiere intercambiar tatuajes sólo de los personajes de **DBGT**.

• **Tomás Pérez Ivars**
C/ Senija nº 2, esc. B, 3º puerta 6
Dénia (03700-Alicante)
Quiere cartearse con chicos y chicas de todas las edades. Promete responder.

• **Pablo Moreno González**
Av. José Pau Margantoni nº 23, piso 2, puerta 2.
Alzira (46600-Valencia)
Tiene 9 años y quiere cartearse con fans de DBGT.

• **Sonia Salvador Jurado**
C/ Reverendo José Noguera nº 33-39. (46017-Valencia)
Tiene 20 años y quisiera cartearse con fans de 15 a 22 (más o menos).

• **Verónica Fernández M.**
C/ Ramón y Cajal nº 11, 2º C
Avilés (33404-Asturias)
Le gustaría conocer a gente mayor de 14 años, fanáticos del manga y que residan en su misma ciudad, Avilés.

• **Ramón Salas Velasco**
Avd. Zaragoza nº 30, bajos A.
Reus (43202-Tarragona)
Quiere cartearse con chicos y chicas de 10 y 11 años para intercambiar cosas.

• **Eric Expósito Peral**
Avd. Josep Tarradellas nº 217, 4º 4ª. L'Hospitalet (08901-Barcelona)
Quiere cartearse con fans de DBGT de toda España, y su plato favorito es la sopa.

¡Esperamos vuestras cartas!



número 10 • agosto 99

Director: Óscar Valiente
Redactor Jefe: José Miguel Álvarez
Diseño Gráfico: Samuel García
Corrección Gramatical: Óscar Estefanía
Publicidad: Josefina Blaya
Colaboradores: Luis Alis, Dr. Briel, Annabel Espada, Manuel Guerrero, Carlos J. Olivares, Núria Peris, Álvaro Prieto, David Ramírez, Ruy Ramos, X. Rebis, Pedro Vallespín, Armando Vila

Edita: NORMA Editorial, S. A.
Gerente: Rafael Martínez
Director General: Óscar Valiente
Director Financiero: Vicente Campos
Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez
Director Comercial: Ramon Comas
Editor: Armand Zoroa
Redacción: Óscar Estefanía
Derechos: Ana García, y Silvio Ajmone
Representación de Autores: Jesusa Iglesias
Jefe de Producción: Marià Martí
Coordinación de Producción: Flor Castellanos
Ayudante de Producción: Valentín Chesa
Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Sara Fernández y Martín Garcés
Contabilidad: Rosa García y Raúl Coll
Dpto. Comercial: Montserrat Magrinyà
Distribución: Ana Notario, Cristina Tello, y Xavi Domènech
Publicidad y Prensa: Josefina Blaya

Redacción y publicidad
c/Fluviá, 89. 08019 - Barcelona.
Tel.: 93 232 62 12. Fax: 93 231 26 99
norma@norma-ed.es

Distribución:
HOBBY PRESS, S. A.
S. S. De los Reyes (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99

Imprime:
Litografía ROSÉS

Depósito legal:
B-40732-98

ISSN:
1139-5133

Solicitado control OJD



www.norma-ed.es



¡FELICIDADES!

¡Damas y caballeros! ¡A pesar de las vacaciones, no nos olvidamos del **Gran Torneo**! En esta ocasión, vamos a aprovechar para presentaros a nuestro amigo **David Brayda Ruera**, el afortunado ganador del cell original de **Dragon Ball GT**, que ya obra en su poder. Un saludo, **David**.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

- En **Capsule Corp.** daremos un repaso a todos los videojuegos de **DB**.
- En **Gran Tori** conoceremos a **Sui Sui**, una de las últimas creaciones de **Akira Toriyama**.
- **Crónicas DBZ** nos trae la trepidante saga de **Boo**.
- ...y además, la habitual sorpresa **GT**.



SERVICIO DE VENTA POR CORREO

Normas para realizar el pedido:

Escribe la cantidad que deseas de cada producto dentro de su correspondiente recuadro. Suma los importes al final de la línea. Escoge el sistema de envío y añádelo al total de los artículos pedidos. El importe que salga es el total a pagar.

PEDIDO MÍNIMO: 2000 ptas.

Forma de Pago:

Atención: realiza el pago antes de mandar tu pedido y adjunta el comprobante en él. No olvides poner tu nombre (no el de tus padres) en la hoja del ingreso o en el giro postal. No se admiten reembolsos.



PRODUCTO	PRECIO c/u.	TOTAL
Gorra GT nº1 ❑ nº2 ❑	1.390 ptas.	
Neogénesis Evangelion Art-book	4.950 ptas.	
Comic Neogénesis Evangelion nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑ nº5 ❑ nº6 ❑ nº7 ❑ nº8 ❑	595 ptas.	
Vídeo Neogénesis Evangelion nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑ nº5 ❑ nº6 ❑ nº7 ❑ nº8 ❑ nº9 ❑	1.995 ptas.	
Vídeo Dragon Ball GT nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑ nº5 ❑ nº6 ❑ nº7 ❑ nº8 ❑ nº9 ❑ nº10 ❑ nº11 ❑ nº12 ❑ nº13 ❑ nº14 ❑ nº15 ❑	1.995 ptas.	
Alfombrilla mouse Mazinger Z	1.950 ptas.	
Marmalade Boy - Libro de Ilustraciones	4.800 ptas.	
Video Marmalade Boy. La familia crece	995 ptas.	
Portafolio Dragon Ball GT nº1	1.250 ptas.	
Agenda Dragon Ball GT 1999	995 ptas.	
Juego de Rol Dragon Ball GT	3.500 ptas.	
Otaku pack	995 ptas.	
Maxi-posters GT nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑	995 ptas.	
	TOTAL	
Envío Urgente: 950 ptas. (4-6 días) / Envío correo certificado: 500 ptas. (3-4 semanas)		
	TOTAL	

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población ....

C.P. .... Provincia ....

Teléfono ....

FORMA DE PAGO

- ❑ Sellos de Correo (de 5-10-50-100-200-500)
- ❑ Giro postal adjunto
- ❑ Ingreso en Caja Postal cta. 5.062.225
- ❑ Tarjeta de crédito. Nombre tarjeta ....
- ❑ Talón adjunto
- ❑ Eurocheques (mínimo 15.000)

PAGO CON TARJETA

Nº Tarjeta ....

Fecha de caducidad ....

Nombre y apellidos del titular ....

DNI ....

Teléfono ....

Firma:

